78 TIPS DE ZELDA 64

CLUB Nintendo



Chile $ 1.500

Bolivia Bs. 7.00

MARIO PARTY

PREVIO

QUEST FOR CAMELOT(GB)

MIB-MAN IN BLACK(GB)

A FONDO

CASTLEVANIA

S.W.-ROGUE SQUADRON

EXTREME G2

BATTLETANX

MORTAL KOMBAT 4(GB)



00802

7 806640 035012

PAGINA MUNDO NINTENDO

GENTILEZA REVISTA CLUB Nintendo



Más helados que canilla de gaviota, Más helados que talón de pingüino, Más helados que nariz de oso polar, Más helados que candado de potrero ¡¡Slurp!!, Ñam, ñam, Brrrrrr, ¡dééééjate un helao!

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
LA DIVERSION ES PARA TODOS

Felicitaciones a todos los ganadores de la Brrrrromoción con Palito de SuperNintendo y helados Savory. Ellos compraron, llenaron su cupón y ganaron 180 helados. Aquí están los nombres de los ganadores:

Osvaldo Bustos Vásquez
César David Morales Rojas
Luis Manuel Ide Márquez
Claudia Andrea Navarro de la Fuente
Sebastián Andrés Pérez Correa
Matías Ignacio Briones Sanhueza
Ignacio Javier López Márquez
Javier Andrés Torres Sanhueza
Eder Michel Melgarejo San Juan
Juan Guillermo Hernández Fernández
Christopher Harmsen Saa
Camila Francisca Venega Loyola
Mauricio Lorenzo Mallia Palomera
Daniel Armando Vega Ariztía
Néstor Felipe Gómez Gatica
Diego Alejandro Ortiz Taucano
Edson Leandro Oberg Silva
John Byron Cordero Poblete
Nicole Cherie Palma Petit
Karen del Pilar Mendoza González
Alexis Rodolfo Morales Jiménez
Milenko Andrés Echeverría Osses
Adrianno Salomón Stephano Funes Palacios
Cristobal Enrique Ríos Flores
Nicolás Antonio Lee Chong Herrera
Rodrigo Antonio Espinoza Oteíza
Luis Alberto Pérez Guajardo
Natalia Francisca Javiera Barrientos Gatica
Jorge Luis Formigli Olguín
Luis Reinaldo Henríquez Vega
Jaime Manuel Santana Saldivia
David Hugo Ordenes Astudillo
Mijail Bastián Castro Montesino
Daniela Paola Martínez Garay
David Arturo Olavarria Villota
Nathalia Belén Salazar Muñoz
Joel Eduardo Núñez Alvarado
Ignacio Alfredo Venegas Fuentes
Edgar Yullianny Stuardo Aguirre
Maximiliano Nicolás Erpel Ibáñez
Matías Gabriel Vilugron Valdebenito
Daniela Elizabeth Arredondo Montecinos
Valeria Romina Tello Pizarro
Daniela del Carmen Forestani Torres
César Ernesto Henríquez Guzmán
José Fernando González González
Eduardo Andrés Alvarado Garcés
Rodrigo Andrés Reyes Villablanca
Angela Purán Olate
Rubén Fernando Ojeda Ojeda
Guillermo Nicolás Aguilar Arzola
Olivia Macarena Bittelbich Astudillo
Alexis Edgardo Lara Haverbeck
Laura Fabiola Tinte Flores
Felipe Andrés Carrasco Hernández



Cuando entres a clases:

Mario te aconseja

-Prepara todas tus ganas para un comienzo de clases increíble.
-No esperes hasta último momento, anda lo más relajado a clases, ten listo tu uniforme antes de tiempo.
-Si te acuestas temprano vas a poder despertar con más ganas en la mañana.
-Llega con tu mejor cara el primer día de clases y recibe con ganas a tus nuevos compañeros.
-Si tomas un buen desayuno todas las mañanas, tendrás más energía y podrás rendir mejor en el colegio.
cargadas, así que pon atención en clases.
-Acúerdate de tus mejores experiencias en el verano, cuéntaselas a tus amigos y déjalos con la boca abierta.
-Si lees el diario o un libro, cuando te toque leer en el colegio te será mucho más fácil.
-Cuando viajes en el bus escolar, no molestes al conductor, déjalo que maneje tranquilo.
-No te pongas la mochila a un solo lado de la espalda, hace mal para tu columna.
-Cuando salgas de clases, no te quedes en la calle, ándate al tiro para tu casa.



ENTRA Y PARTICIPA EN EL MUNDO NINTENDO.

Anota aquí tus datos:

Nombres
Apellidos
Fecha de Cumpleaños Día Mes Año
Sexo M F Teléfono
e-mail
Código Postal
Dirección
Comuna Ciudad
Colegio Curso
¿Qué consolas tienes?
Game Boy Supernintendo Nintendo 64
Otra ¿Cuál?
¿Tienes PC? Sí No Otro ¿Cuál?
¿Qué tipos de juegos te gustan?
Aventuras Deportes Simulación Puzzle Acción
¿Cuántas horas al día juegas?
¿En qué tiendas compras?
¿Cuándo piensas comprar nuevamente?

Envía este cupón a la casilla 13510, Correo 21, Cerrillos, Santiago o al Fax 5579357, Anexo 406.

BRIONES

Club Nintendo

EDITORIAL

REVISTA CLUB NINTENDO EDICION 8/02 Nº 78
FEBRERO 1999

Revista Coeditada entre
Gamela México S.A. de C.V. y
Editorial Televisa Chile S.A.

Director General
Teruhide Kikuchi

Directora de Administración
Lourdes Hernández

Dirección Editorial
Gustavo Rodríguez
José Sierra

Producción
Network Advertising

Director de Arte
Francisco Cuevas

Investigación
Jesús Medina
Daniel Avilés

Departamento Editorial
(Chile)

Editor
Helio Galaz Guzmán

Asistente Editorial
Orlando Véjar

Colaboradores
Rodrigo Ríos
José Soto

Revista mensual editada y publicada por Editorial Televisa Chile S.A., Reyes Lavalle Nº 3194, Las Condes, Santiago-Chile. Gerente General y Representante Legal: Marlene Larson C. Director Editorial para Chile: Darío Rojas M., Gerente de Ventas de Publicidad: María De Los Angeles Swinburn. Coordinador de Producción: Aquiles Sepúlveda F. Editorial Televisa S.A., Av. Paseo Colón 275, piso 10 (1063), Buenos Aires, Argentina. Tel.: (541) 3432225 - Fax: (541) 3450955. Editor Responsable y Director General: Carlos Mack. Registro de propiedad intelectual Nº 704364. Distribuidores: Chile: Distribuidora Alfa S.A., Argentina: Distribuidor en Capital: Vaccaro Sánchez y Cía. S.A., Moreno Nº 794 9º Piso Of. 207 (1091) Capital. Distribuidor en Interior: Distribuidora de Revistas Bertrán S.A.C., Avda. Velez Sarsfield 1950 (1285) Capital. Impresa en Chile por Antártica Quebecor S.A., en Febrero de 1999. Chile recargo por flete (I, II, XI, XII Regiones) $ 70.

¡Hola! En nuestra portada pudiste apreciar otra de las novedades de Nintendo que sin duda alguna, será todo un éxito. Pero la verdad, sabemos que de lo único que se habla ahora en todo el mundo es de "The Legend of Zelda - Ocarina of Time. Por lo cual en esta edición, hemos comenzado con los tips para este fabuloso título.

Debo reconocer y aceptar que por órdenes superiores, debimos aguantarnos unos meses para partir con esta ayuda, porque nos pidieron que le dieramos tiempo al juego para que tú, como buen videojugador que eres, lo intentaras terminar solo. Pero por otro lado está la historia de miles y miles de cartas, de angustiados lectores que han llegado hasta nuestra editorial, solicitándonos la misión para la cual Revista Club Nintendo fue creada: "Ayudar a los videojugadores a pasar las etapas difíciles de un juego". Es por eso que en esta edición comenzamos a darles las respuestas, pero de a poco, para no molestar a aquellos que aún le siguen dando duro a este título con la esperanza de terminarlo.

Y bien, comienzo a despedirme dándole la bienvenida a Jade, a quien iremos presentando en los siguientes números.

¡Hasta la próxima!

El Editor



Sumario



Este més tenemos en portada una gran novedad de Nintendo, su nombre es Mario Party, y en esta edición te contamos qué onda con este título. Además, gracias al intenso mar de dudas que nos llegan a nuestra editorial, comenzamos con los solicitados tips de The Legend of Zelda - Ocarina of Time.

ESTE MES NOS ESCRIBIERON:

ARGENTINA: Alfonso Pablo Facundo - Cristian R. Negri Bartoloni - Demián Capponi - Juan M. Alandro (x3) - Guido M. Negri Bartoloni - Adrián Palma - Nicolás Verona - Claudio del Río - Jonatan Avalis.

BOLIVIA: Mauricio Campuzanc - Carlos Romero V. - Martín Loza - Jorge Fernando Salazr Perdriel - Daniel Ortiz

CHILE: Luis Ignacio Millán K. - Héctor Felipe Araya - Roberto Castillo Navarro - Ignacio Casanueva P. - Nelson García Pinto - Juan Carlos Blanche Alcócer - Osmán Piero Vera Reyes - Héctor Felipe Ramírez Guerrero - Eduardo Ramírez H. - Abrahan Bobadilla Osses - Germán Miranda Pereira - Stefan Schwarz - Matias Fuentes Pérez - Gino Pereira - Sebastián Pérez - Iván Almonacid - Rainiero Barra Miranda - Paulo Loayza Prieto - Julio Parra Cares - Gustavo Sickinger Vásquez - Cristóbal Silva - Catalina Bahamondes O. - Matías Opazo U.

PERU: Kengi Kina Avalos - Giorgio Díaz Pérez - Renato A. Quispe Castro.

DR. MARIO

Tengo el Pokémon, versión roja y ya tengo 34 Pokémons, pero todavía falta muchísimo por hacer, ¿Creen ustedes que Nintendo de Japón haga un evento en donde nos regalen el Pokémon #151?, deberían proponérselo. ¿Van a traer el adaptador de N64 para juegos de Game Boy y el Pokémon Stadium?, si es así, ¿Cuándo van a llegar aquí?

JUAN CARLOS GONZALEZ MIRANDA

Es una buena idea, pero tal como lo mencionamos en esta sección hace tiempo, Nintendo ha dado como noticia definitiva que Myuu no está programado en la versión Americana, aunque muchas fuentes en Internet dicen que sí. Definitivamente no sería una mala idea, pero sólo el tiempo dirá quién tiene la razón. Hace tiempo dijimos también que el juego de Pokémon estaba en "Stand-By", pero ya en los últimos meses hemos oído que Nintendo si está considerando muy seriamente traer este aditamento y juego. Como siempre, hay que cruzar los dedos para ver este excelente juego en nuestro continente.



Pokémon Stadium

◆



En mi juego de Banjo Kazooie llevaba como 800 notas y estaba por terminar el juego cuando de repente al volver a jugar otro día, de mi archivo se eliminaron todos los movimientos que el topo te enseña a lo largo del juego, pero no me eliminó las notas ni los rompecabezas y pasó algo todavía más curioso, en el segundo archivo que no había nada me puso mi récord normal y con movimientos. ¿Qué pasó?

MARIO BUSTAMANTE

Muchas veces y debido a diversas circunstancias (un caso muy común son las variaciones de voltaje) se daña la memoria RAM de un cartucho, afectando así el funcionamiento de todo el juego. Desafortunadamente cuando esto pasa las únicas dos soluciones que existen es borrar todos tus archivos, empezar de nuevo y si el problema persiste tendrás que llevarlo a un centro de servicio autorizado, para que ahí solucionen tu problema. En ocasiones los cartuchos con batería no causan problema y no te afecta al jugarlo, pero en algunos casos se ven afectados elementos como los gráficos, lo que hace imposible visualizar correctamente el juego.

◆

En una entrevista muy breve que le hicieron a Shigeru Miyamoto en la revista Newsweek en español, decía que el juego de Mario sólo había ocupado un 60% del poder del Nintendo 64 y ahora Zelda ocupa aproximadamente un 90%, mi pregunta es: ¿Por qué no se ocupa el 100% de potencial del Nintendo 64?, lo digo porque al crear Nintendo un aparato de tal magnitud y no aprovechar sus capacidades al máximo, entonces es un desperdicio que no se exprima la capacidad total del aparato. Yo diría que se dejaran de "pruebas" y ocuparan el máximo de resolución y potencia para crear los juegos, eso que lo dejen para los nuevas compañías programadoras que están empezando a trabajar con el Nintendo 64.

PEDRO FUENZALIDA POBLETE

Ya antes se había tocado este punto. Es muy relativo decir que un juego pueda aprovechar el 100% del potencial de un sistema, pues eso es algo que no se puede medir, ya que todo depende de la programación del juego o de los implementos que se vayan lanzando. Es como decir que juegos como Turok 2 o Rogue Squadron al usar el Expansion Pak están utilizando el 150% del potencial del sistema. Como decimos, todo esto es relativo y es incierto decir que un juego ocupe un porcentaje exacto del potencial de un sistema. Quizá Miyamoto sólo mencionó esto, para ejemplificar algo.

◆

Estimados maestros de Club Nintendo. Les escribo por el seguro curso sobre Zelda: The Ocarine of Time, la verdad es que la primera vez que tuve la oportunidad de jugarlo, se me hizo excelente. Quería descubrir todo por mí mismo, ir paso a paso, pero tenía un temor y es que en nuestra revista pronto sacarían un curso de cada detalle que pasa en el juego, los calabozos, los enemigos, los jefes. Esta bien, siempre me ha servido su ayuda cuando estoy perdido, pero con este juego es diferente, cuando lo termine quiero saber que "yo" lo terminé y no "nosotros" o "ustedes". Sé que me dirán que no lea nuestra revista, pero eso es imposible, y quisiera que sólo dieran la localización de ciertas cosas o cómo hacerlas, (superar todos los obstáculos en un juego es lo que hace a un verdadero videojugador) ya que esto también hace grande a este juego: hacer todo por ti mismo. También sé que ese es su trabajo, pero, inténtenlo por favor.

RAFAEL MEDINA MORENO
JULIO ESTEBAN GARCIA

Estamos conscientes de esto, y aunque desde los primeros días que este juego estuvo a la venta comenzamos a recibir muchísimas dudas, hemos decidido esperarnos un par de meses para que los lectores puedan terminar sus juegos por ellos mismos, pues es algo que Shigeru Miyamoto desea: Que los videojugadores terminen y exploren este juego por ellos mismos. Como comentario adicional, podemos decir que nosotros sufrimos algo parecido, pues al traducir la mini-guía de Zelda 64, nos enteramos de muchas cosas que no hubiéramos querido saber un par de meses antes de jugarlo, es por eso que comprendemos a la perfección a todos los videojugadores como tú. Y esperamos, nos entiendan.



◆

Estaba leyendo la revista Club Nintendo donde sale el análisis de F-Zero X, y me di cuenta que hay un piloto de nombre James Mc Cloud. Si mal no recuerdo, él es el padre de Fox Mc Cloud, de Star Fox, aparte tiene el mismo uniforme que Fox y su nave parece un Starwing. ¿Es el mismo?

PATRICO BRAVO

Pues se supone que sí, aunque de una forma simbólica, pues los "universos" son distintos. Este personaje está dentro del juego de F-Zero X como un invitado especial, pero para nada afecta la historia del Star Fox original.

◆

Hola amigos de Club Nintendo, les tengo unas preguntas acerca del Game Boy Color (GBC) ¿Cuál es el mínimo de colores que puede desplegar en la pantalla? ya que la caja dice que 4 y ustedes dijeron que 10. Zelda de GB, ¿Por qué está a color (en las fotos que publicaron y en las de las cajas)?, yo lo puse y está en café y los monos verdes. ¿El GBC pondrá en pantalla colores idénticos a los del Super GB? ¿Qué pasará con todos aquellos que tengan los GB viejos?

MARCOS HUERTA

Una de las paletas de colores mínima (como la que se usa en Tetris DX) es de 10 colores a la vez en pantalla. Dijimos que existen distintos tipos de modalidades en colores, pero para los juegos que están programados para usarse en el GBC, los cuales son fáciles de identificar, pues el cartucho es negro y en la parte izquierda tienen este logo:



Los juegos que se programaron para el GB tradicional se ven a 4 colores pues es el número de tonalidades que se usa en este sistema, más o menos como sucede con los juegos viejos en el Super Game Boy. Ahora, las versiones viejas de Zelda se verán sólo a 4 colores en el GBC y para poder verlo a todo color necesitarás obtener la versión DX de Zelda.

◆

¿Cuál es la diferencia entre un juego de Simulación y uno de Arcade?

WALDO URIBE G.

Cuando nosotros mencionamos que la movilidad de un juego es de tipo Arcade es (a grandes rasgos), cuando ésta no se apega para nada a la realidad y suele ser muy sencilla de dominar (como en DKR o Mario Kart 64) y la de Simulación es cuando el juego tiene distintos elementos de control muy apegados a la realidad y que por lo mismo requieren de un poco más de tiempo para dominar, como Pilotwings. Hay juegos que te dan a elegir entre ambos tipos, como F-1 World Grand Prix.

◆

Oigan, su clave de F-Zero tiene un error. Al intentar poner la clave, me llevé la sorpresa que no servía, hasta llegué a pensar que el cartucho tenía algún error, pero me encontré con que la clave correcta es: L, Z, R, C-Arriba, C-Abajo, C-Izquierda, C-Derecha. Y después presionas "Start", la clave se ejecuta en la pantalla donde seleccionas el modo de juego (GP Race, VS Mode y los demás), si la hiciste bien la pantalla se pondrá como borrosa y se escuchará un sonido, después aparecerán todas las pistas y todos los vehículos. Aunque se equivocaron, los felicito, si no les escribí antes es porque no hubo necesidad.

PABLO VILLARROEL

Gracias por la corrección.

◆

¿Va a salir el juego para Nintendo 64 "Robotech: Christal Dreams" o se canceló? Si la respuesta es sí, digan cuándo y quisiera saber si se va a usar el Expansion Pak.

MAURICIO SANCHEZ



El juego de Robotech ¿que pasó con él? he oído que está cancelado pero no les creo.

ANDRES PEREIRA H.

Muy malas noticias, Capcom ha decidido que Robotech no es un proyecto viable y por lo tanto no lo va a lanzar a la venta. Con eso ha acabado con las esperanzas que teníamos muchos videojugadores de ver el juego de Robotech para el N64. Y si que es una lástima, pues fue de los primeros juegos que se anunciaron para el N64 ¿lo recuerdan?

◆

Oigan ¿Existe algún otro juego de Ogre Battle en algún sistema de Nintendo aparte de "The march of the Black Queen"? ¿Es cierto que Illusion of Gaia es la secuela de Soul Blazer? Ya que no veo ninguna relación en la historia entre ambos. Además he oído que el juego Terranigma es una secuela de este último.

RAUL BARRERA Y.

En América sólo apareció "The March of the Black Queen", pero en Japón salió otro juego de la serie de nombre "Tactics Ogre". Por cierto, ya que estamos hablando de esta serie de juegos, les tenemos una excelente noticia para los que gustan de los títulos de estrategia como éste, pues Nintendo ha decidido publicar en nuestro continente el juego de Ogre Battle para el N64 y del cual hablamos ya hace varios números en la sección de extra (excelente noticia ¿no?). Se espera este juego para mediados del 99. Esos tres juegos que mencionas no tienen ninguna relación en historia, lo único que los une es que los tres fueron publicados en Japón por Enix y desarrollados por la compañía Quintet (¿Alguien recuerda Act-Raiser?)

◆

Quiero comentarles algo que ya lleva tiempo perturbandome. Esto es su "idea" de lo que son los juegos de RPG. En el Diccio-Mario lo refieren como "un juego que se juega por pantallas y se selecciona la acción a seguir" y siguen mencionando que juegos tales como Zelda no son RPG, sino juegos de acción/aventura. Bueno, aquí es donde están mal, los juegos de RPG (Role-Playing Game) se basan en los originales de papel y lápiz, donde un Dungeon Master o Game Master creaba una historia y sus jugadores inventan personajes para jugar a través de esa historia. Los cRPG (Computer RPG) o en realidad RPG a secas para los videojugadores, son los videojuegos que ya llevan todo previamente hecho, la historia, los personajes, etc. En los juegos de RPG (como AD&D, ShadowRun, Vampire: The Masquerade, Fuzion, Middle Earth, etc.) los jugadores "personifican" a su personaje, por eso se les dice "ROLE-playing game", ellos, por supuesto, deciden las acciones que sus personajes llegan a crear. En los videojuegos RPG, no se consideran solamente por ser "de pantallitas", sino por el simple hecho de que personificas a un personaje a través de una historia y decides sus acciones. Para que capten esto les digo un ejemplo; como dicen que la serie de Final Fantasy (que es de pantallitas) es RPG, ¿por qué dicen que Secret of Mana también lo es? o tengo razón o he estado jugando un juego pirata todos estos años, el Secret of Mana es un RPG sin pantallitas, donde efectivamente tú te mueves a donde quieres, te acercas a un monstruo y le pones a A y B para atacar, tal como ustedes negaron un RPG de ser. Así como ustedes se ponen de apáticos con contestaciones incompletas son capaces de contestar entonces que Mario World sería también un RPG, pero les recuerdo los primeros Side Scrollers de MW sólo tenían un camino a seguir: derecho.

MIGUEL ANDRADE

¿Pues es que qué otra cosa podríamos decir? Si vuelves a leer tu descripción de RPG, nos quedaría entonces decir de una forma un tanto subjetiva que casi todos los videojuegos son RPG, pues te pones al mando de un personaje y tú decides sus acciones, sin embargo y como también atinadamente dices, el género de RPG para juegos de computadora y de consolas no son más que una adaptación de "el verdadero" RPG y sólo se toman los elementos más representativos. Por razones obvias, el CPU de una consola o computadora no puede tomar decisiones lógicas como lo debe hacer un DM, así que por eso se recurre a una historia un tanto lineal. En este caso lo mejor que se puede hacer es no ser tan "puristas" y disfrutar lo que ofrece un buen RPG dependiendo cómo lo juegues: Con lápiz y papel, el hecho de poder tomar las decisiones que uno quiera y hacer tu mundo a tu antojo y en consolas el no tener que aprender manuales de más de 300 páginas para poder jugar, estar leyendo las hojas de características de tus personajes o tener que tirar dados en cualquier decisión.

◆

Les quiero pedir que sean más explícitos en la información que dan. Por ejemplo, en el juego de Banjo-Kazooie en la escena Mad Monster Mansion dicen que con convertirse en calabaza podrás obtener las dos piezas que se encuentran en el segundo piso de la mansión, pero no mencionan cómo llegar a tal parte, es decir: o dicen todo o mejor no dicen nada.

CESAR QUEZADA

Como Banjo-Kazooie fue un juego del que había mucho qué decir, tratamos de hacerlo lo más concreto posible (y aún así, salieron bastantes páginas sobre este juego) y no pusimos algunas cosas que pensamos podían ser de fácil deducción. En este caso, para llegar al segundo piso de la casa, antes de convertirte en calabaza tienes que romper una de las ventanas de la casa con el ataque Rat-a-tat Rap para después entrar.

◆

En una edición anterior dieron un atajo para la pista Royal Raceway de Star Cup, que acortaba la mitad del camino y que utilice en Time Trials las tres veces seguidas, haciendo un gran record, pero al volver a entrar me salió el mensaje "Now meet the ghost course" y compitió contra mi el fantasma de PEACH y vaya que es gran corredor. Quiero saber si este fantasma se puede sacar en las pistas correspondientes a cada corredor, y si gano algo al derrotarlo.

LUDWIG AVENDAÑO

Este fantasma es un desafío oculto en el juego Mario Kart 64. El vencerlo no te dará nada más que la satisfacción de haberlo hecho. En teoría cada pista debería tener un fantasma guardado, pero al parecer, sólo es posible obtenerlos en las siguientes pistas y con estos tiempos:
"Luigi Raceway" - 1:52 - (Luigi)
"Mario Raceway" - 1:30 - (Mario)
"Royal Raceway" - 2:40 - (Peach)

◆

Hola señores de la revista Club Nintendo: Primeramente quiero felicitarlos por su gran trabajo, bueno, mis preguntas son las siguientes (espero que sean capaces de responderlas):

1.- En Diddy Kong Racing para 64 tengo algunos Magic Codes. Pero yo sé que hay Magic Codes para jugar con todos los globos rojos, verdes, azules, etc. ¿Me podrían decir sus códigos de cómo jugar con los globos de un sólo color?

2.-¿Me podrían decir como sacar a Motaro, Shao Kahn y el ícono de interrogación de color rojo en Mortal Kombat Trilogy?

Muchas gracias, amigos.

ALBERTO LÓPEZ

1.- Los Magic Code son los siguientes:

BodyArmor: Todos los globos amarillos.

OppositesAttract: Todos los globos multicolores.

Bombsaway: Todos los globos rojos.

Toxicoffender: Todos los globos verdes.

Rocketfuel: Todos los globos azules.

2.- Primero, has el truco de selección de escena (presiona arriba y start sobre Sonya), y elige "Jade,s Desert" o "Wasteland" (para elegir a Motaro); "The Kave", "Pit 3" o "The Rooftop" (para elegir a Kahn). Ahora escoge cualquier personaje y, antes que empiece la pelea presiona y mantén presionado atras + C arriba + C derecha y te convertirás en Motaro. Para Shao Kahn, debes presionar y mantener abajo + B + A. Para sacar el signo de Interrogación rojo debes ejecutar rápidamente el siguiente código en la pantalla de presentación: C-izquierda, C-arriba, C-derecha, C-abajo, A, B, B, B, A, A. Si lo haces bien, se escuchará la voz de Dan Forden diciendo "Ow Won".

◆

Hola amigos de revista Club Nintendo, gusto en saludarlos. Quisiera que me dijeran para que sirven las llaves que se encuentran en el camino del juego, San Francisco Rush Extreme Racing.

De antemano, muchas gracias.

EDER BARRIOS

Como ya debes saber, en cada pista hay de 6 a 8 llaves. Estas llaves sirven para habilitar ciertos vehículos especiales. Cuando encuentres la mitad de las llaves de una pista podrás usar el TAXI. Cuando consigas todas las llaves de una habilitarás el extraordinario HOT-ROD. Estos vehículos sólo los podrás usar en la pista en que obtuviste las llaves, las cuales, por cierto, puedes grabar en tu memory pak.

◆

Estimados amigos de Revista Club Nintendo. Tengo una gran duda: En números anteriores ustedes dicen que los juegos que tienen más bugs son los que más se juegan, entonces mi pregunta es: ¿Por qué Golden Eye 007 no tiene (o no se le han encontrado) bugs?, ¿Será porque el juego es perfecto, o porque se alinearon Marte y Júpiter?. Ojalá me aclaren esta duda.

JORGE VALENZUELA

¡Cómo no!, de hecho nos han enviado una graaaaaaaan cantidad de bugs para este juego, sin embargo estos bugs más que errores de programación, se deben a funcionamientos incorrectos por activar uno o más "cheats" y es por eso que no los hemos publicado, pues no valen la pena. Lo que no sabemos es si alguno de ellos funcione sin activar los cheats. Por cierto, si nuestro Editor nos lo permite, a lo mejor los publicamos en la próxima edición.

TRUCOS INEDITOS

Juego...	Para...	Truco...
LEGEND OF ZELDA 64 (Nintendo 64)	Obtener el Hylian Shield gratis...	Ve al cementerio de Kakariko Village, busca la tumba que tiene flores y ábrela. Entra a ella y lo encontrarás.
LEGEND OF ZELDA 64 (Nintendo 64)	Obtener aún más Deku Seeds...	Ve a Market (cuando niño) y entra en la tienda donde juegas tiro al blanco. Gana y aumentarás tu capacidad de Deku Seeds
LEGEND OF ZELDA 64 (Nintendo 64)	Dinero fácil...	Consigue al menos una botella, captura en ella un bug, un pez o fuego azul (blue fire). Ahora ve al Market (cuando niño) o a Kakariko (si eres adulto) y muéstrale la botella al hombre que parece que está rogando. Te dará desde 50 hasta 150 rupias por lo que llevas.
LEGEND OF ZELDA 64 (Nintendo 64)	Obtener algunas Gold Skulltulas...	Con una botella captura unos bugs, luego ve a uno de los lugares donde puedes plantar semillas (esos cuadrados con un agujero en el centro) y suelta tus bugs.
LEGEND OF ZELDA 64 (Nintendo 64)	Nunca perder los bugs...	Cuando sueltes unos bugs (para el truco anterior), usa tu botella para capturar a uno. Ahora mira tu botella, ¡tendrás 3 de ellos!
LEGEND OF ZELDA 64 (Nintendo 64)	Ver una extraña animación...	Cuando veas a una Cucco (gallina) atácala varias veces y observa lo que sucede.
LEGEND OF ZELDA 64 (Nintendo 64)	Ver a Mario y a otros personajes de ese juego...	Cuando vayas a hablar con Zelda por primera vez, mira por las ventanas antes de irte.

previo

MARIO PARTY

Uno de los géneros de videojuegos más preferidos por el mercado japonés es el de los denominados "Board" o como lo podríamos traducir: De tablero. A grandes rasgos, estos títulos se basan en esos populares juegos de mesa como "Risk" o "Monopoly", con la diferencia de que en estos juegos, dependiendo de la casilla en la que hayas caído, será el castigo, juego o acción que debas realizar.





A nuestra mente llega el último juego de este estilo que vimos, el cual fue el de Tamagotchi para el N64 hace poco más de un año. Bueno, esto viene a mención ya que Nintendo of America recientemente anunció que un título del mismo estilo va a ser traído a nuestro continente.

Nintendo
Compañía

Accesorio

No. de Jugadores

EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB
Clasificación

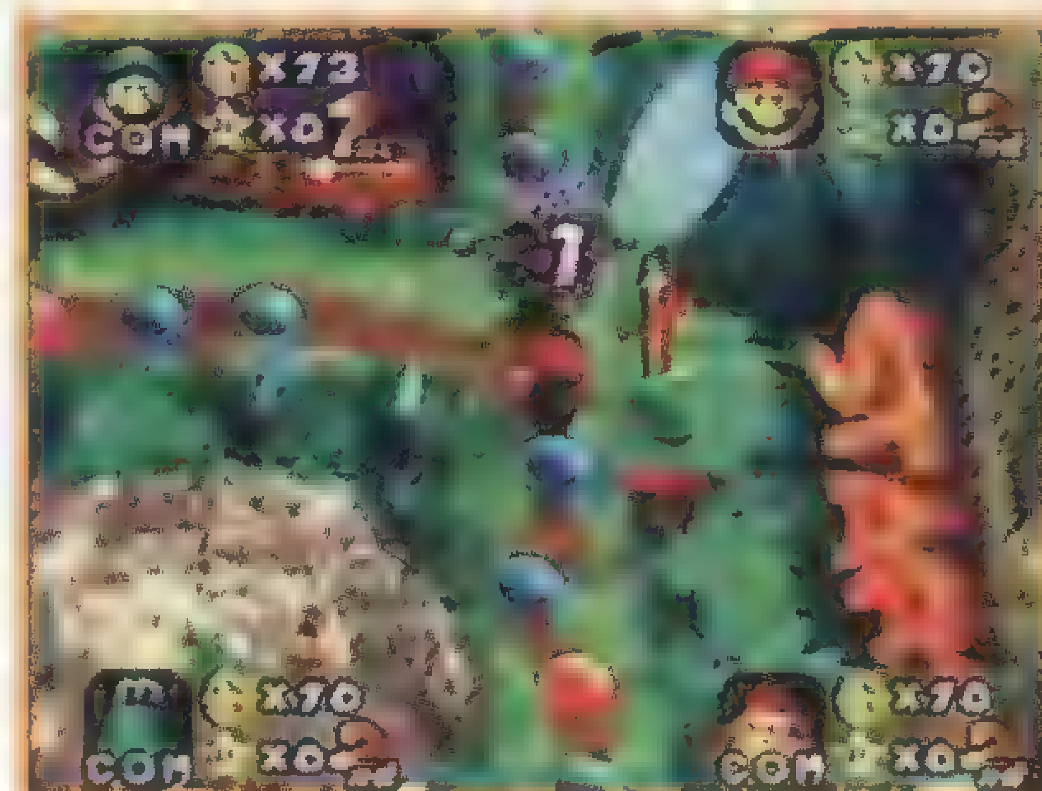
Desarrollado por
HUDSON SOFT

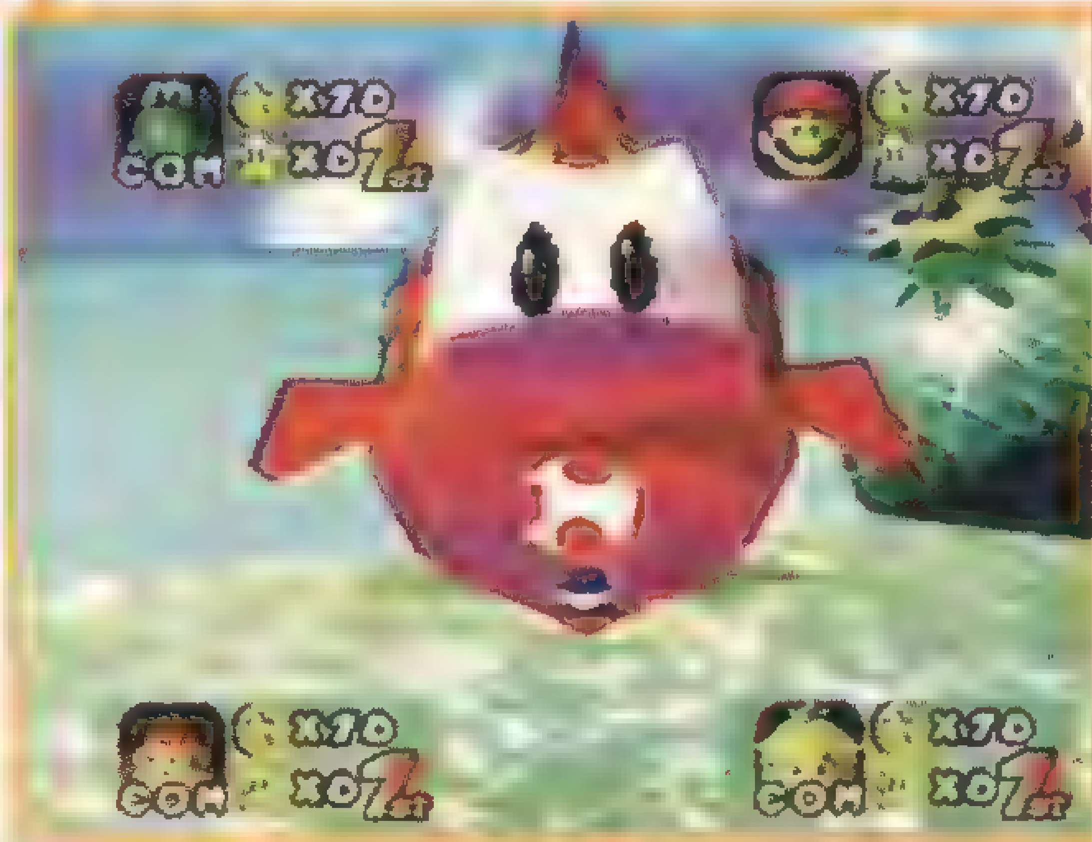
128 megabits
Memoria

Acción / Tablero
Categoría

Febrero 1999
Fecha de Salida

El nombre de este título es Mario Party y obviamente fue desarrollado con la idea de ser comercializado solamente en Japón, donde como ya te dijimos, son muy populares estos juegos. Pero al darse cuenta que se trata de un juego muy entretenido, Nintendo ha decidido venderlo en nuestro continente, lo cual nos parece un experimento interesante pues muchas veces, los videojugadores americanos no disfrutamos de los mismos videojuegos que los japoneses, porque simplemente hay géneros que no los traen a nuestro continente. Por cierto, este título fue desarrollado por Hudson Soft con ayuda de Nintendo. Esta decisión seguramente fue tomada por Nintendo, ya que Hudson Soft es considerada como una compañía muy importante en Japón en lo que a desarrollo de juegos de tablero se refiere, así que esta experiencia no puede ser despreciada.

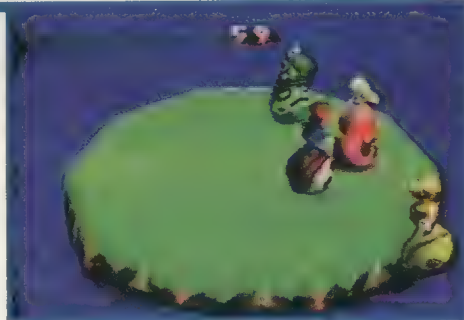




La historia de Mario Party es la siguiente: Debido a que Mario y sus amigos han tenido innumerables aventuras, han comenzado a cuestionarse quién de ellos es realmente una súper estrella y la única forma de saberlo es precisamente mediante un buen juego de mesa. Los involucrados en esta disputa son: Mario, Peach, Donkey Kong, Luigi, Yoshi y Wario. Sin embargo estos no son todos los personajes de Nintendo que aparecen, pues hay muchísimos más que hacen apariciones especiales, ya sea para ayudarte, cobrarte dinero o simplemente como colados.

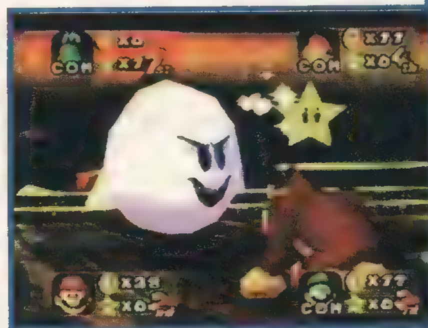






El modo de juego de Mario Party es muy sencillo. Primero que nada debes elegir a uno de los anteriores personajes para jugar con él, después de eso el CPU asignará al resto de los integrantes para que juegues contra ellos, pues en total deben ser 4 los participantes, sin embargo lo mejor es jugar Mario Party con otros 3 amigos en lugar de contra personajes controlados contra el CPU, pues aunque te diviertes mucho de esta forma, es mejor cuando combates contra tus amigos (¿O no son acaso mejor los juegos de competencia como Mario Kart 64 cuando los juegas con varios amigos?). Bueno, una vez que tu personaje y los otros 3 concursantes han sido determinados, es cuando comienza la aventura. Como en los juegos de tablero, hay que girar un dado para decidir cuántas casillas son las que va a avanzar tu personaje. Obviamente no todas las casillas tienen minijuegos, pero sí hay muchas que los tienen.



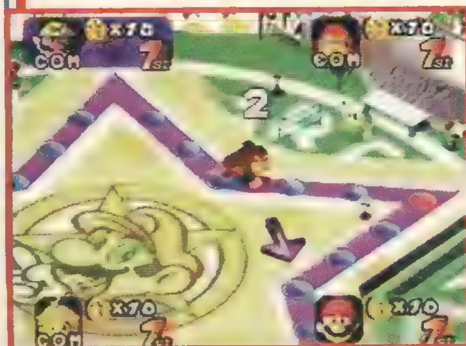






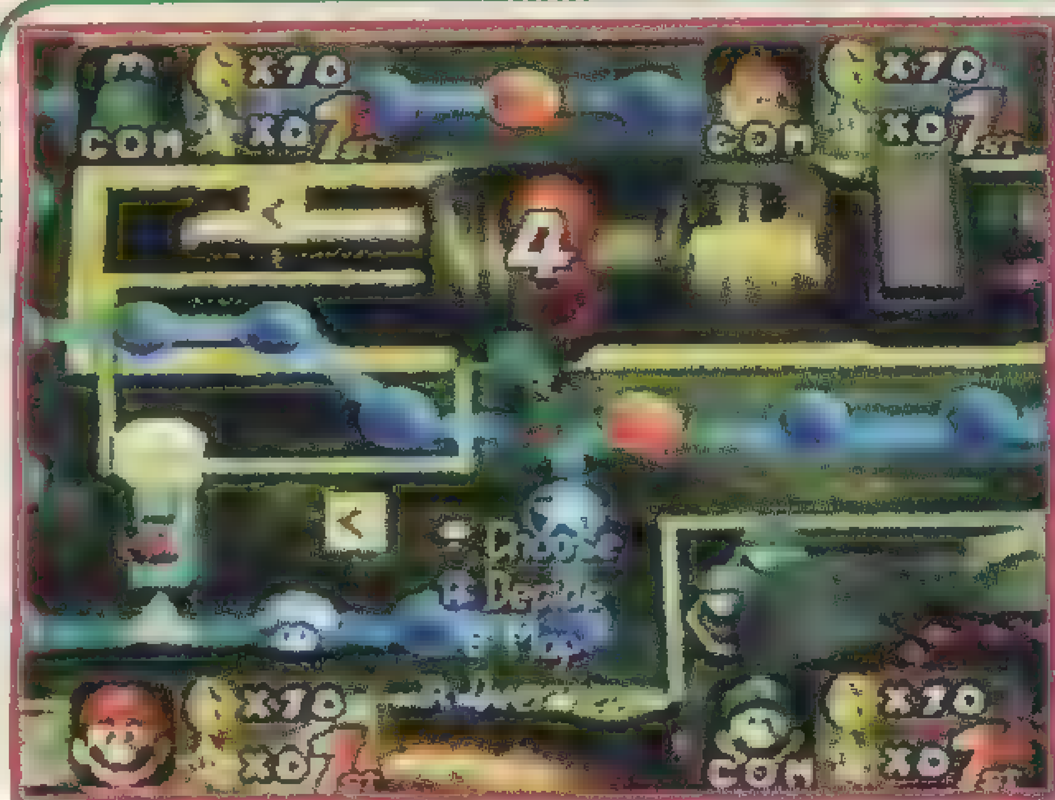


La parte importante de este título son los minijuegos, pues como dijimos, en estos es donde vas a obtener tu dinero y tus estrellas. Existe una gran variedad de juegos en los que debes competir. Muchos de ellos involucran a los 4 personajes, compitiendo entre sí para ver quién gana dinero, otros son de 2 contra 2, otros de 3 contra uno y hay hasta de un jugador solamente. Esta gran gama de juegos es la parte más importante de Mario Party, pues difícilmente podrás verlos todos si juegas una, dos o hasta 3 veces y lo acabas. Seguramente tendrás que jugar varias veces para conocerlos todos.



Los minijuegos tienen varios objetivos, primero que nada está el hecho de obtener dinero y también estrellas muy al estilo de Super Mario 64. Las estrellas sirven para determinar quién va a ser el ganador del juego (o lo que es lo mismo: la estrella máxima) y el dinero tiene distintos usos como pagarle a algunos sujetos para que te dejen pasar a otros niveles del juego. En total existen 8 distintos tableros sobre los cuales debes competir y además cuentan con elementos representativos de los personajes que participan en ese juego.



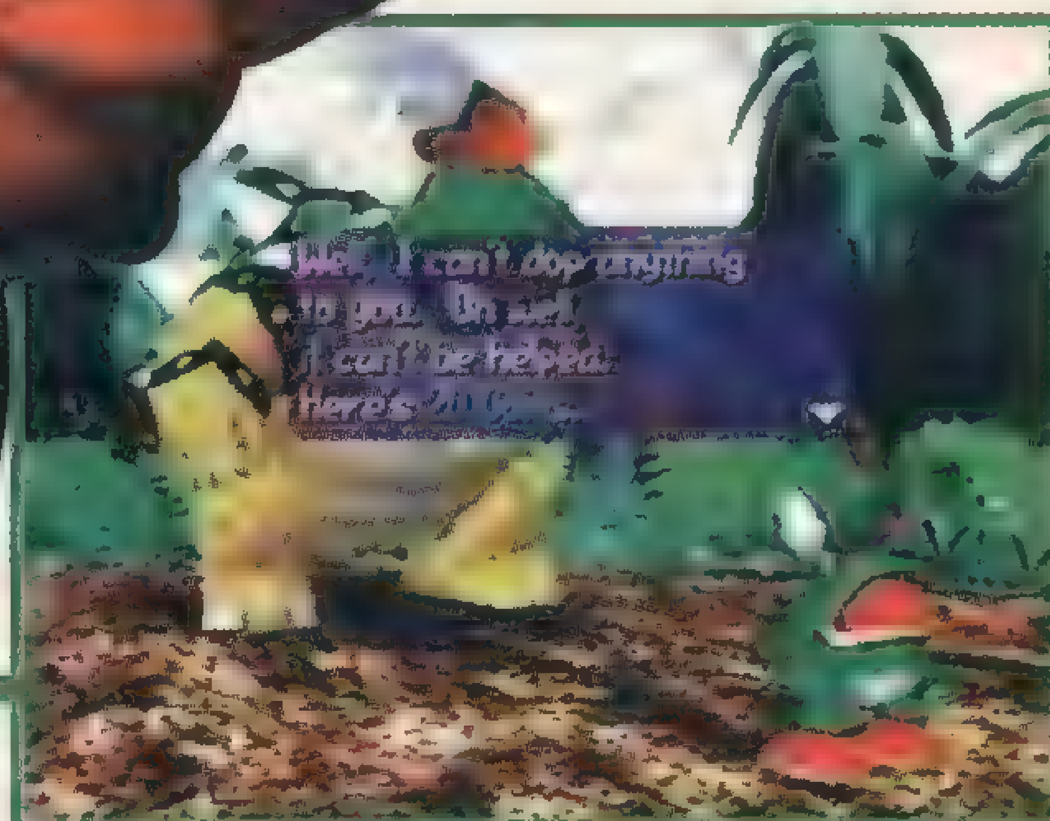


Los gráficos de este título son excelentes y son una perfecta mezcla de varios modos de programación que se han usado en mayor escala en los últimos años como son los gráficos en 3D con texturas y los fondos 2D prerendereados. Todos estos elementos están tan bien hechos, que de repente será difícil distinguir unos de otros. La música y los efectos de sonido no serán ninguna novedad, pues la gran mayoría han sido tomados de anteriores juegos (en especial las voces y gritos de los personajes, la música es casi la misma, pero con diferentes arreglos).



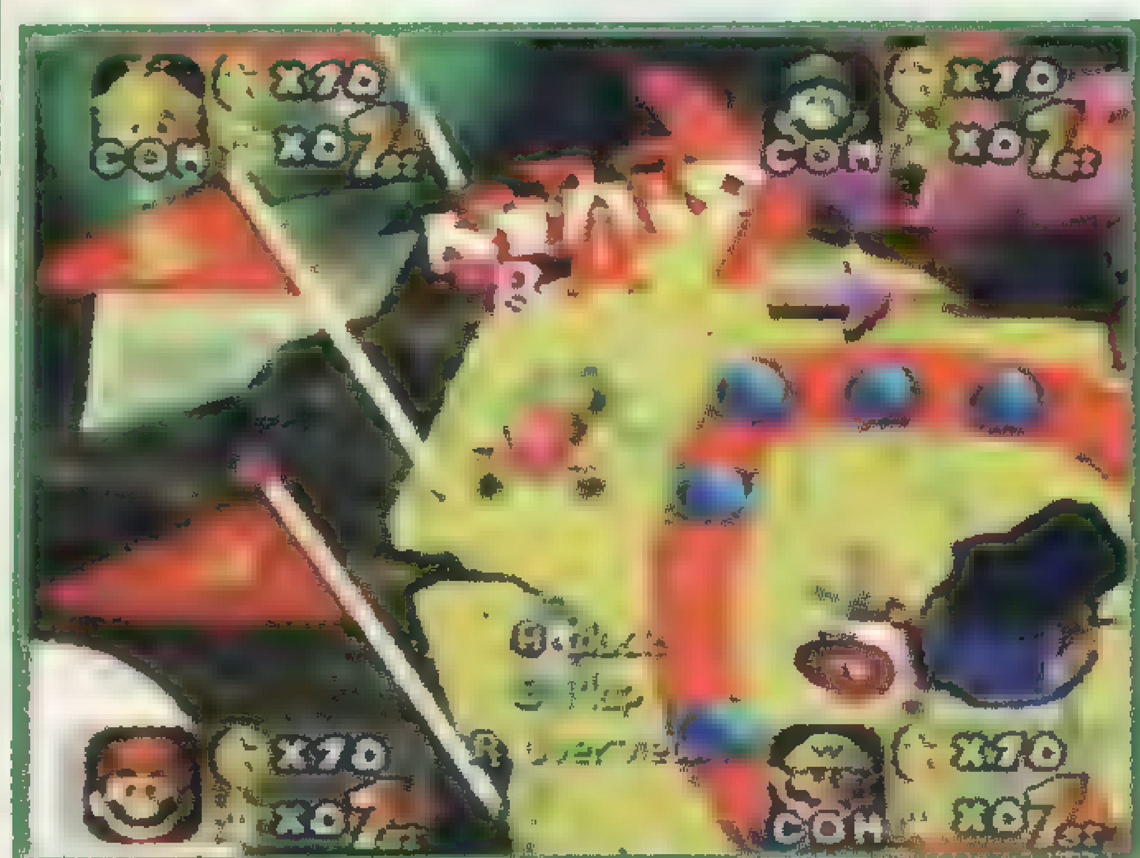








Bueno, finalmente podemos decir en este artículo previo, que Mario Party es un título bastante extraño, pero a la vez muy entretenido. Basta decir que te diviertes mucho con sólo observar a los que están compitiendo, ahora imagínate cómo se divierten los que están jugando. De alguna manera, para nosotros fue sorpresivo el anuncio de su lanzamiento, pero la verdad, lo tomamos como una sorpresa de las buenas y no dudamos de que este título se convierta en éxito de ventas. En próximos números de la revista veremos un poco más a detalle este buenísimo juego que promete bastante diversión.





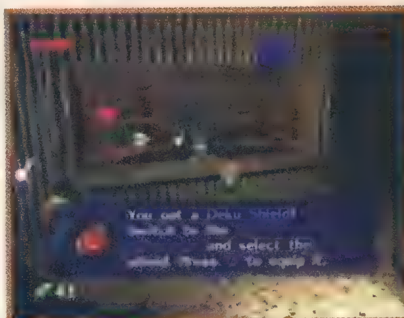
tips de THE LEGEND OF ZELDA OCARINE OF TIME

Cómo sabrás, el pasado Noviembre del '98 salió a la venta el tan esperado título de Nintendo que ha arrasado con las ventas a nivel mundial y la verdad es que en todos nuestros comentarios nos hemos quedado cortos, ya que el gran equipo del maestro Shigeru Miyamoto la verdad hizo un gran trabajo para el Nintendo 64, todos los efectos, las fuentes de luz, los cinemas en tiempo real, absolutamente todo les quedó a la perfección gracias a casi 3 años de trabajo continuo.

Bien, pues ahora nos toca a nosotros proporcionarte la guía por si te has quedado atorado en algún nivel, ya que verdaderamente en algunas partes sí que tienes que dar bastantes vueltas.

Pues comencemos con la historia: En el primer lugar donde apareces es cuando Link es un pequeño Kokiri marginado, ya que no tiene ninguna hada que lo acompañe, por lo que el "Gran Deku Tree" le manda a Navi para así comenzar la más grande aventura.





Lo primero que debes hacer, es conseguir una espada y un escudo, la espada la encuentras dentro de un pequeño agujero ubicado en el zona Sur del mapa, después recolecta 40 Rupees para comprar el escudo en la tienda de la aldea. No se te olvide equiparlos para poder usarlos.



Ahora sí, presúmele lo que has encontrado a Mido, que se encuentra en la entrada este del mapa, para que se quite de tu camino y puedas llegar con el Gran Deku Tree, y hables con él para que te pida una gran ayuda.

Ahora te encontrarás en el primer calabozo del juego, aquí ya empiezan los problemas porque salen algunos enemigos y deberás de utilizar las habilidades de Link, para sobrevivir.

1er. Calabozo



Inside Deku Tree

¿Qué necesito para poder entrar?

Kokiri Sword,
Deku Shield

¿Qué hay aquí?

Dungeon Map
Compass
Fairy Slingshot
4 Gold Skulltulas

Muy bien, ahora te explicaremos los Calabozos por pasos para que no te pierdas:

1.- Lo primero que debes tomar es el Mapa del calabozo, éste se encuentra al principio, sube por las escaleras o por las vainas, ya que el cofre está en el Nivel F2, no creemos que tengas mucho problema.



2.- Entra al cuarto que queda hacia la derecha del cofre del mapa, ahí encontrarás a un "Deku Scrub" del cual tienes que protegerte de las nueces que te arroja, rebótale las nueces con el escudo y atrápalo para que te abra la puerta en donde está la "Fairy Slingshot". Para salir de este cuarto sólo debes pegarle a la escalera que está arriba de la puerta por donde entraste. Recuerda equipar los diferentes ítems en los botones C para utilizarlos.







3.- Ya con la Fairy Slingshot, puedes hacerle frente a las arañas que no te dejan subir hacia el Nivel F3 del calabozo. Ya en dicho Nivel, ve a la derecha y entra en la única puerta de ese piso, pisa el switch que se encuentra a la derecha para que salgan unas plataformas y puedas alcanzar el cofre que tiene el Compass. En la parte sur del mapa de este cuarto, encontrarás la primera Gold Skulltula. Para salir del cuarto, sólo prende un Deku Stick y enciende la antorcha apagada.









4.- Una vez de regreso al cuarto principal del Nivel F3, verás unos hoyos en la telaraña al centro del cuarto, elimina a cualquiera de las arañas y salta tratando de caer en el centro de la telaraña que se encuentra en el Nivel F1.



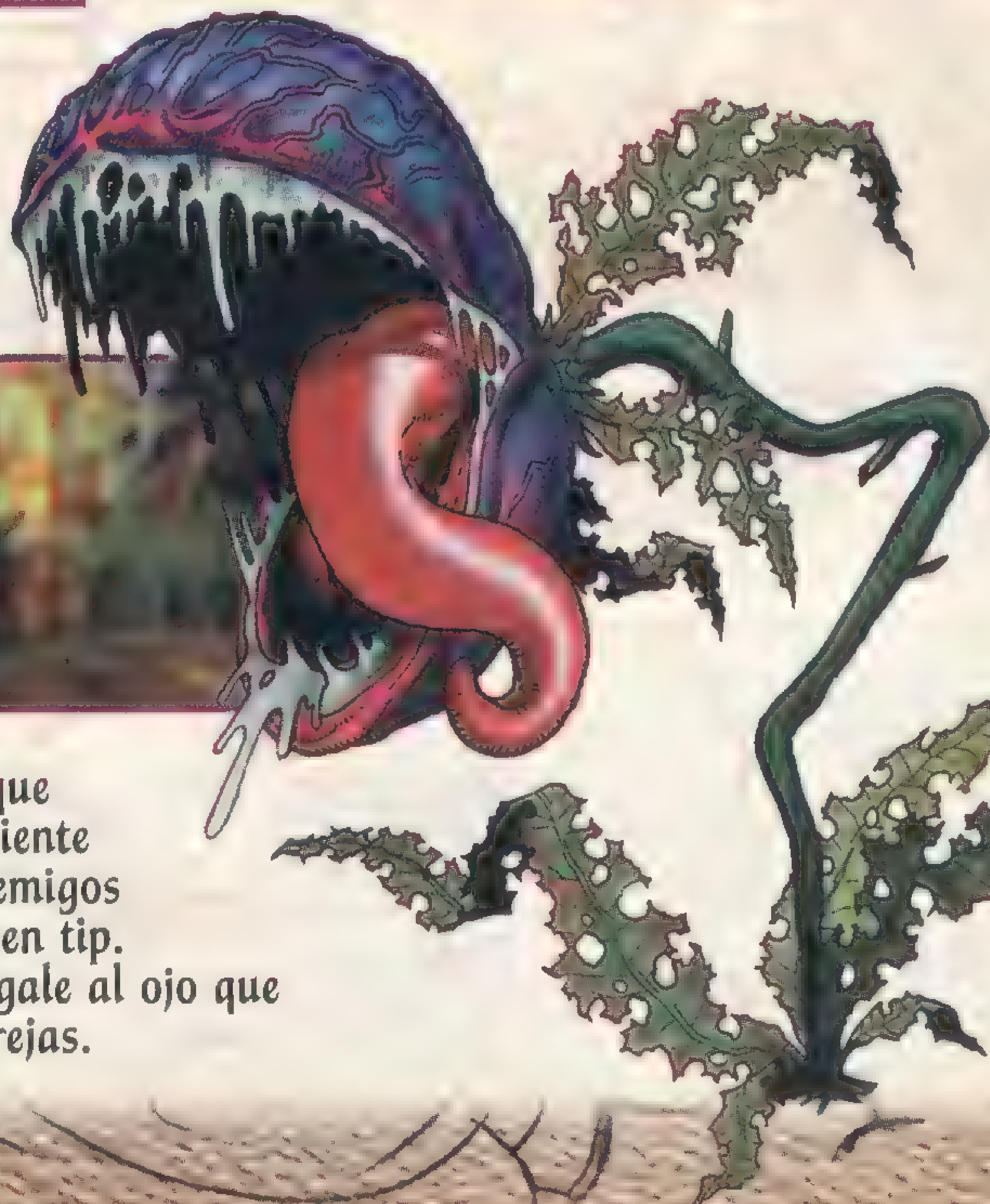


5.- Entrando en el Nivel B1, verás 2 Gold Skulltulas que podrás agarrar sin ningun problema. Ve hacia el switch que está en la plataforma de enfrente y actívalo para que se prenda la antorcha detrás de ti, prende un Deku Stick y enciende la telaraña que bloquea la puerta. En el siguiente cuarto verás a otro de los enemigos escurridizos, él te dará un buen tip. Para seguir adelante, sólo pégale al ojo que está arriba de la puerta con rejas.











6.- En el siguiente cuarto deberás bucear para activar el switch



que está bajo el agua y así bajará el nivel de la plataforma para que puedas pasar del otro lado, mueve el bloque para subir y pasar al siguiente cuarto.
En este cuarto abre la puerta prendiendo las 2 antorchas. Una vez en el próximo cuarto,

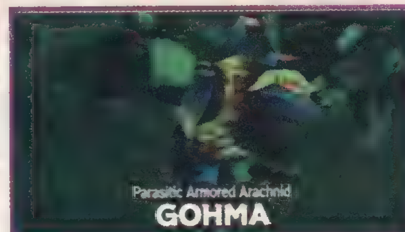




¡cuidado! con los enemigos que te caen del techo, abre los pasajes cubiertos con telaraña con un Deku Stick (en uno de ellos está la última Gold Skulltula, sin embargo necesitas tener algunas Bomb y el Boomerang o el Hookshot) y entra en el pequeño pasaje. Como te podrás dar cuenta, estás en el primer cuarto del Nivel B1, ahora tira el bloque al agua para que puedas prender un Deku Stick en la antorcha que se encuentra abajo y así prender la telaraña que te abre paso al Nivel B2.

7.- Ya en el Nivel B2, encontrarás a los 3 Deku Scrubs a los que se refería una de estas criaturas en uno de los primeros cuartos del Nivel B1, derrótalos en el orden 2, 3, 1 y te abrirán la puerta hacia el jefe.



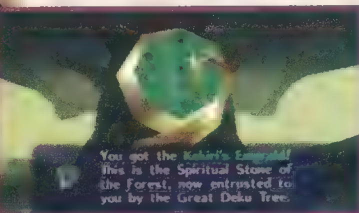


8.- Cuando Gohma esté en el piso, tratará de agarrarte con sus patas, cuando se le atoren, tírale un resorterazo en el ojo y sigue golpeándole en el mismo lugar con la espada hasta que se reponga, repite esto hasta que la elimines.





Cuando se trepe al techo, debes deshacerte rápidamente de los enemigos que te arroja.



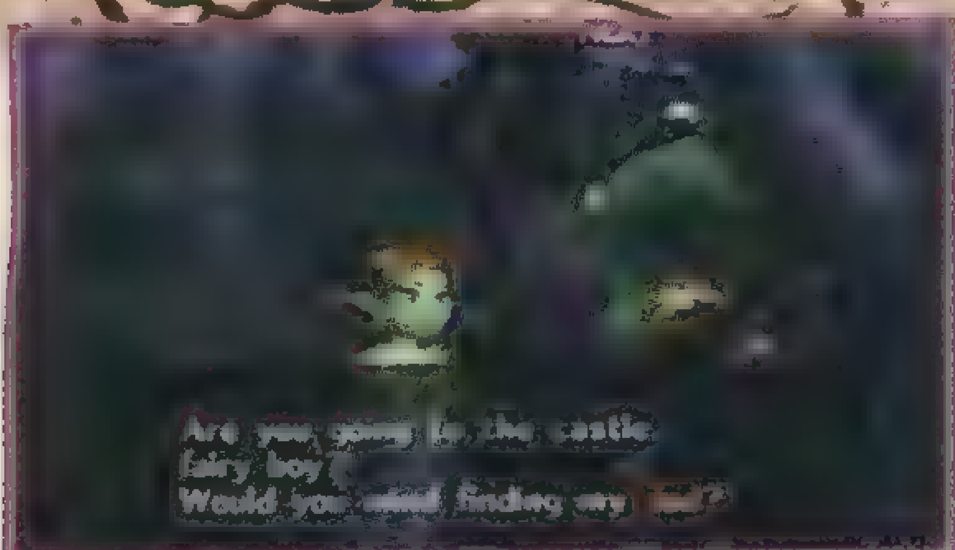
Al salir del calabozo, el Gran "Deku Tree" te dará la primera Spiritual Stone, la "Kokiri Emerald" y a su vez te pedirá que visites a la princesa Zelda, por lo que deberás dirigirte hacia el castillo del gran reino de Hyrule, sin embargo, antes de salir de la aldea, tu gran amiga Saria te obsequiará una Ocarina. Ya que llegues a la entrada de Hyrule Castle y pases el Market, te percatarás que el camino hacia el castillo está bloqueado (de noche aparecerá Malon, muy cerca del camino de regreso a Market, quien te pedirá que encuentres a





9.- No se te olvide tomar el corazón que aumentará tu línea de vida antes de entrar al portal azul.

Este texto continua en la página 15



su papá Talon y te dará el "Weird Egg"). Bien, cuando estés en este punto, debes buscar una enredadera para subir y caminar hacia el lado izquierdo

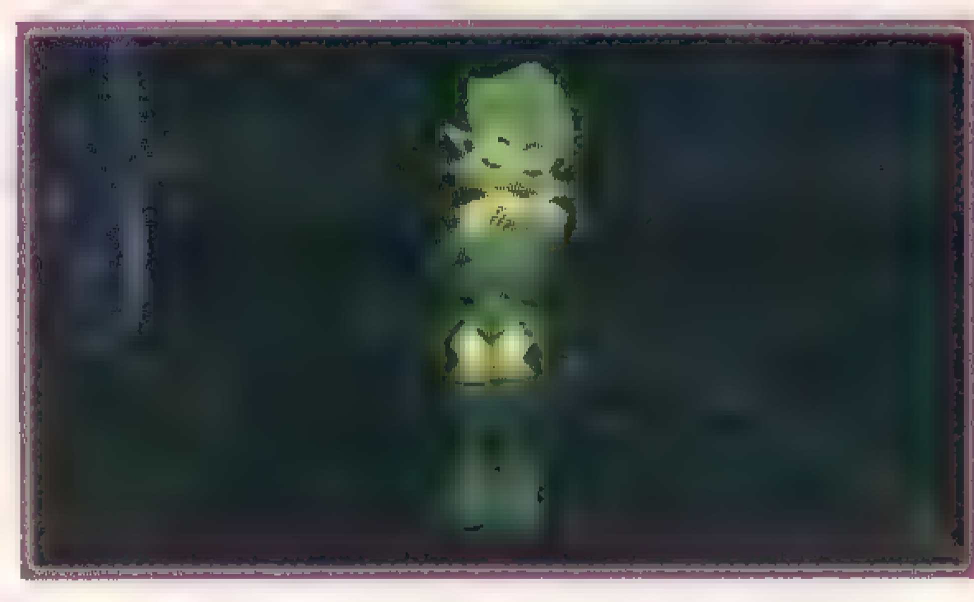


(sin que te vean los guardias o te sacarán a patadas), para subir por una pared con ladrillos y seguir la corriente del pequeño río, así llegarás hasta la puerta trasera del castillo y encontrarás a Talon quien te



impide que acomodes unas cajas para alcanzar una pequeña entrada hacia los jardines del castillo (como te habrás percatado, cuando tienes por una noche el "Weird Egg", éste se convierte en un "Cucco" con el que despertarás a Talon, ahora sí, acomoda las cajas y entra por el pequeño hueco de la pared). Cuando entres al jardín del castillo, recuerda hacerlo de día ya que de noche es imposible pasar. Una vez en los jardines,





avanza sin que seas visto o te regresarán a la puerta trasera, después de pasar unos cuantos guardias, llegarás hasta Zelda. La princesa hablará con Link y le dará una carta con su firma, a su vez conocerá a la protectora de Zelda, Impa y le enseñará una gran melodía. Ahora regresa a Kokiri Forest y entra a Lost Woods para llegar hasta Sacred Forest Meadow (sólo entra por los túneles en donde escuches más fuerte la música), para encontrar a Saria y que te enseñe Saria's Song. Muy bien, ahora dirígete hacia Kakariko



Village y en la parte norte del mapa, encontrarás el camino hacia Death Mountain custodiada por un guardia, enséñale la carta y te abrirá paso. Regresa al Market para obtener el Hylian Shield y ahora sí, sube por el camino de "Death Mountain" hasta llegar con los Gorons y a su aldea. Una vez en Goron City llega hasta el nivel más bajo de la ciudad y utiliza la ocarina con Zelda's Lullaby para abrir la puerta en donde se encuentra el gran jefe.





El secreto aquí es tocar una melodía que le agrade al malhumorado Darunia para que te dé el Goron's Bracelet. Ahora ve con el Goron que está afuera de Goron City, toma una Bomb Flower y arrójala hacia la entrada del Dodongo's Cavern para que puedas entrar a repeler esta amenaza en el 2do. calabozo.



2do. Calabozo
Dodongo's Cavern

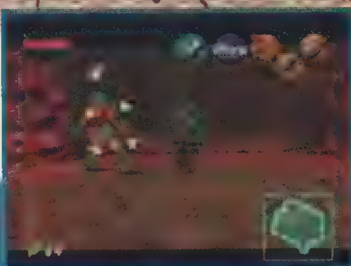
[illegible]
Zelda's Lullaby, Saria's Song, Goron's Bracelet
[illegible]
-Bomb Bag -5 Gold Skulltulas

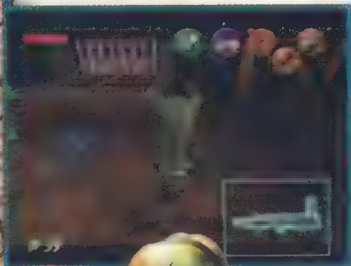
1.- Abre la pared de piedra con una bomba.

2.- Dirígete hacia la plataforma central y salta hacia la izquierda, toma una bomba para volar la pared que descubrirá el cofre donde está el mapa.



3.-Corre hacia el lado opuesto del Mapa, explota la otra pared que te mostrará el camino a seguir. Al llegar al fondo





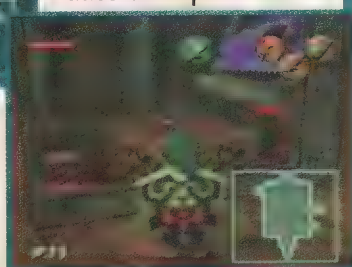
del corredor, jala una estatua, ponla sobre el switch y así llegar a enfrentarte con los guerreros lagartija.

4.-Nos seguimos con los Dodongos, a estos pégales en la cola con la resortera para mantenerlos en distancia,





como de costumbre tienes que prender las antorchas para abrir la

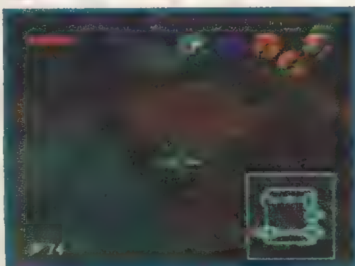


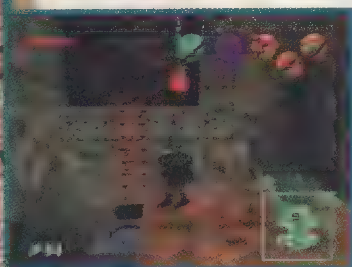
siguiente puerta. Al salir pisa el switch, para abrir la puerta del otro lado del salón principal.

5.-Rompe la puerta de este cuarto, ya que ahí encontrarás el Compass. Para salir de él, bombardea la estatua del centro. Ahora crea una reacción en cadena con las bombas que están en hilera para subir al nivel F2.



6.-En el siguiente cuarto sólo deshaste de los murciélagos, mueve la estatua que está junto a la escalera para activar el switch que abre las puertas. Como te podrás dar cuenta regresaste al salón principal, cruza el puente hasta llegar a un pequeño laberinto, aquí ten cuidado con las navajas que se deslizan y llega hasta un bloque gris, sube en él y salta hacia donde atrás

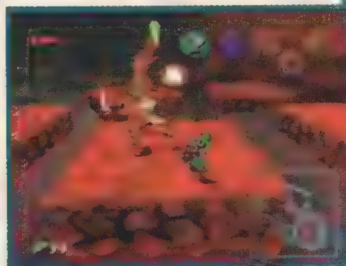




para alcanzar la parte superior de una columna, toma la bomba y calcula el tiempo para arrojarla contra la pared en donde está la escalera.

7.-Pégale al ojo con la resortera para apagar el fuego y prosigue tu camino. Te encontrarás nuevamente a los guerreros lagartija. En el siguiente corredor





volverás a ver flamas, sólo que ahora deberás pegarle a dos ojos para poder pasar. Ahora llega hasta el cofre con la Bomb Bag y activa el



switch que se encuentra adelante.

8.-Al llegar nuevamente al salón principal, sube al puente que está a la derecha y deja caer una bomba en cada uno de los dos hoyos, para darle a los ojos de la estatua del Rey Dodongo y entra por su boca.







9.-En este nuevo cuarto sigue el camino de la derecha, hasta llegar a una escalera de bloques, sube por ella para salir por el camino superior izquierdo del mapa. Empuja el bloque y llévalo hasta el switch, que está en el centro del cuarto. En el siguiente cuarto, deja una bomba en la mancha obscura del piso, para llegar con el jefe.

10.- King Dodongo: manténte a una distancia considerable del enemigo, en cuanto habrá su boca enfócalo y lánzale una bomba, para que cuando le explote, estés lo suficientemente cerca para darle unos espadazos, en cuanto se levante pégate a la pared o hacia la lava para que no te aplaste. Ahora síguelo y repite la dosis hasta que logres vencerlo.

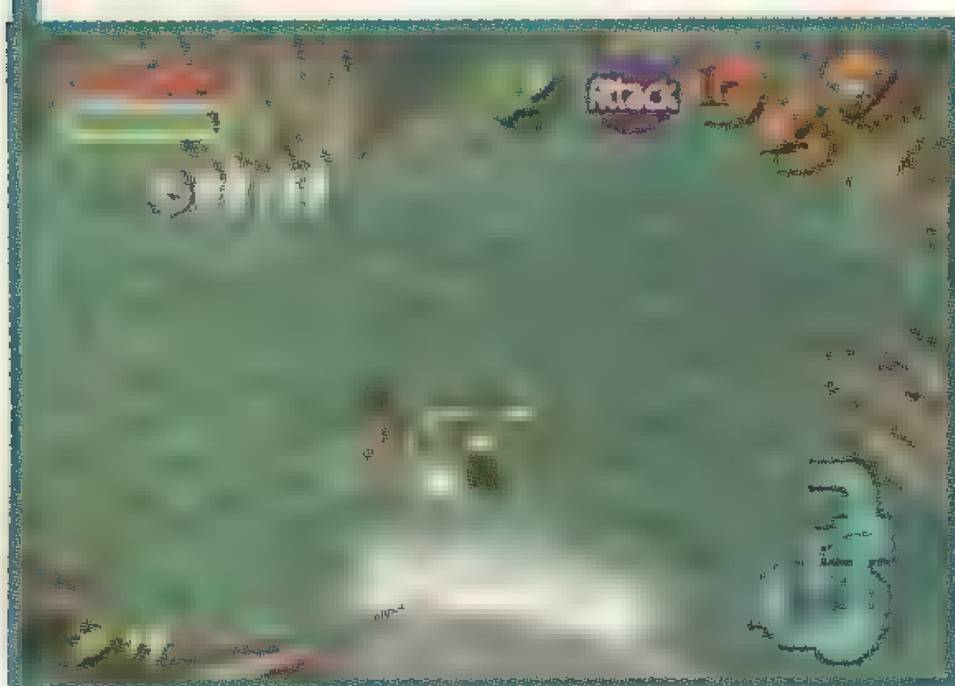


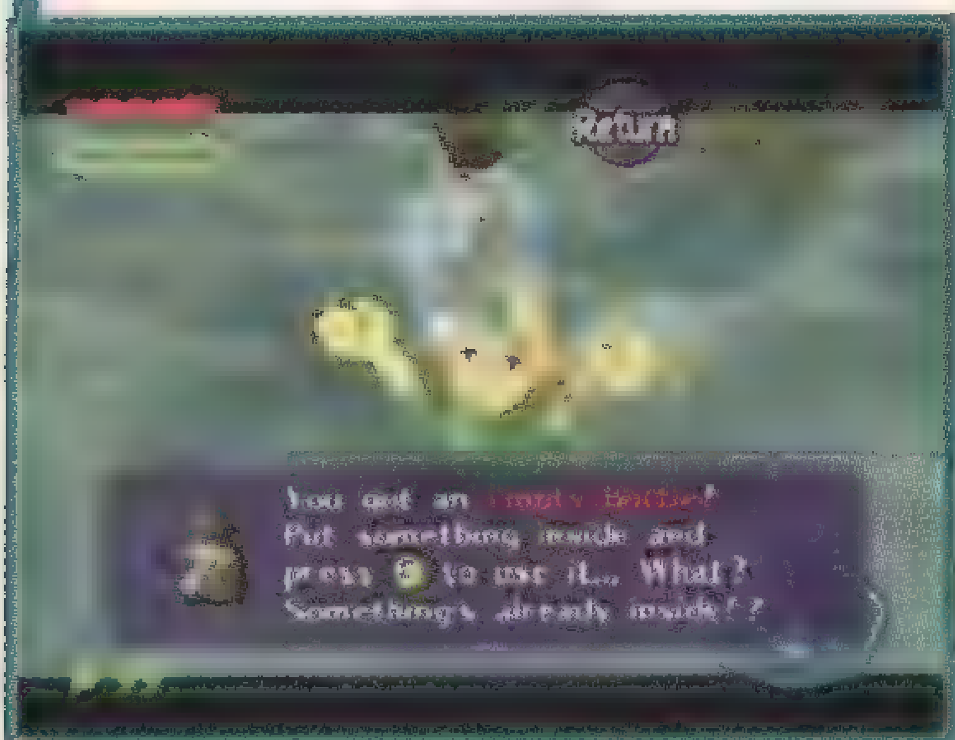




King Dodongo

Al salir de la cueva, Darunia te dará el Spiritual Stone "Goron's Ruby" y ahora ve a Zora's Domain. Para entrar utiliza la Ocarina en frente de la cascada, en seguida sube hacia el trono del Rey y en el corredor de la izquierda busca a un Zora que te impondrá un reto para conseguir el Silver Scale. Ahora bucea hacia la puerta frente a la cascada, para llegar a Hyla Lake en donde deberás encontrar una botella con un mensaje, llévasela al Rey Zora para que te permita ver a Lord Jabu-Jabu, ahora captura un pez en la botella y preséntaselo a Jabu-Jabu para entrar en él.







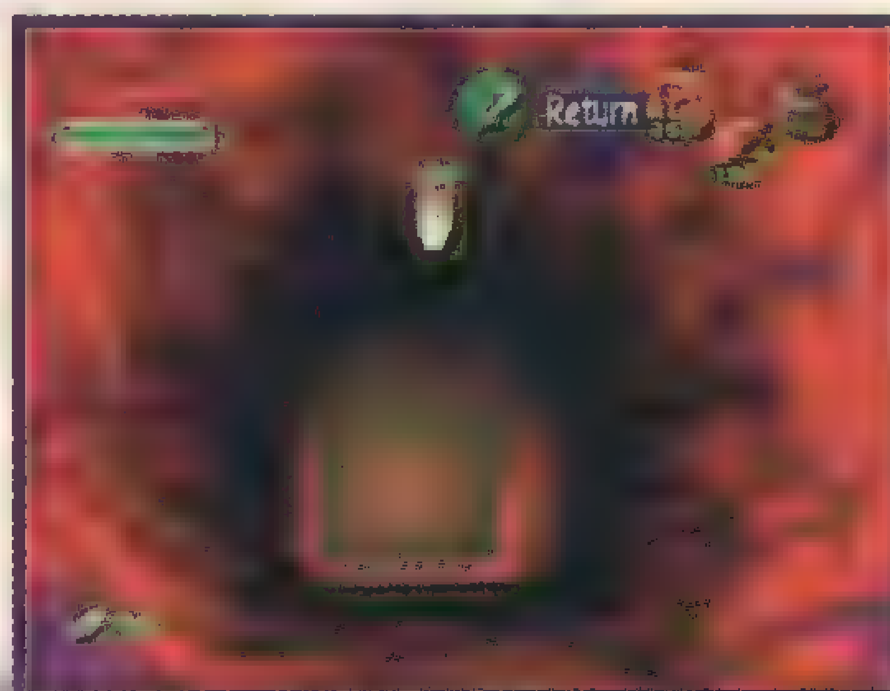


3er. Calabozo
Jabu-Jabu's Belly

¿Qué necesito para entrar?
Silver Scale, Botella con mensaje, Pescado
¿Qué hay aquí aparte del Dungeon Map y del Compass?
-Get the Boomerang -4 Gold Skulltulas

1.-Antes que nada, te advertimos, que en este calabozo hay mucho más acertijos que en los anteriores y por si fuera poco, la gran mayoría de los enemigos tienen un campo eléctrico, por lo que no puedes atacarlos ni con la espada, ni con la resortera, así que tendrás que eliminarlos a fuerza de palos. Para abrir la primera puerta debes pegarle a la membrana que está en el techo.





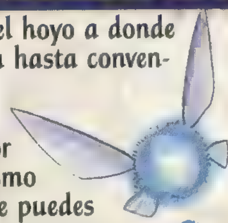
Este texto continúa en la página 18

Esquiva a los enemigos eléctricos y entra a la puerta del mismo nivel, para encontrar a la princesa Ruto.



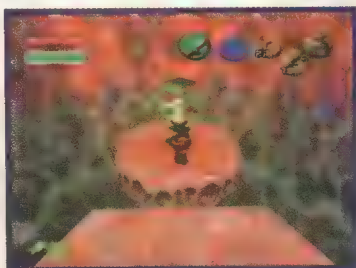


2.- Sigue a Ruto por el hoyo a donde cae y habla con ella hasta convencerla de que te acompañe. Levántala en tus brazos y sal por la puerta del mismo nivel. Lo bueno es que puedes lanzar a esta princesa caprichosa, incluso para derrotar a los enemigos, sin embargo ten cuidado dónde la lances.



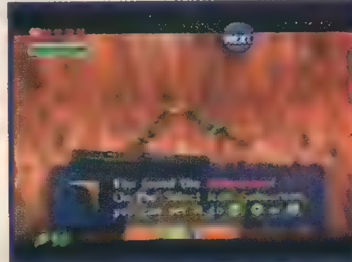


3.-En el siguiente cuarto (si a eso, se le puede llamar cuarto) arroja a la princesa a la barda de enfrente antes de activar el switch. Al pasar la puerta espera, a que el elevador llegue por ti para regresar al cuarto en donde conociste a Ruto, así que continua de frente hasta la puerta del otro lado.

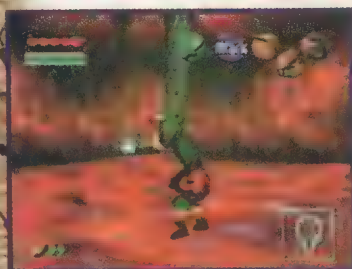




4.-En esta zona hay que ser muy precavido, ya que debes pasar varias veces por aquí y todos los enemigos son eléctricos. Toma el primer camino de la derecha y pisa el switch amarillo mientras cargas a Ruto, y así entrar al cuarto donde encuentra el boomerang, regresa al área anterior y ahora toma el camino de la izquierda, hasta encontrar el switch azul en donde deberás dejar a Ruto, para entrar al siguiente cuarto. En dicho cuarto deberás pegarle al punto débil de un tendón hasta cortarlo y así obtener el Mapa.



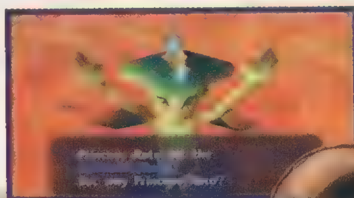




5.-Regresa por Ruto y entra al primer túnel hacia la derecha que veas, en este cuarto deberás romper todas las burbujas antes de que se te acabe el tiempo, para lograr conseguir el Compass. Dirígete hacia el cuarto del lado opuesto (cerca del switch amarillo) para encontrar el otro tendón y así abrir el camino central. Entra a la puerta del camino que está en medio, vence a los enemigos eléctricos y corta el último tendón.



6.-Regresa al cuarto, donde conociste a Ruto y déjate caer en el segundo hoyo a la derecha (donde antes había un tendón) y entra en la puerta que está en el mismo nivel para encontrar la Spiritual Stone y un gran pulpo.







7.-Subjefe: Enfócalo y pégale con el boomerang para congelarlo por unos segundos y trata de hacer que la plataforma del centro quede entre él y tú, cuando se recupere corre en el mismo sentido que él utilizando saltos laterales y rodadas para alcanzarlo y pegarle en la espalda con el boomerang, así mostrará su punto débil, para que le pegues con la espada. Sólo repite la dosis hasta derrotarlo (debes ser nuy cuidadoso con esta técnica).





8.-Sube a la plataforma y prepara la botella vacía, ya que arriba verás tres jarrones y en el de enmedio hay una hada que puedes capturar para utilizarla después. En el siguiente cuarto verás unos bloques rojos, a los que deberás congelar con el boomerang, para subir en ellos y alcanzar el siguiente cuarto. Salta al bloque que está solo para que te baje un nivel, toma una de las cajas que están cerca y déjala sobre el switch azul, para pasar por la puerta. Aquí derrota a todos los enemigos para que no te molesten y sube por lo que parece una enredadera, enfoca el switch que está en el techo y lanza el boomerang, para abrir la última puerta.

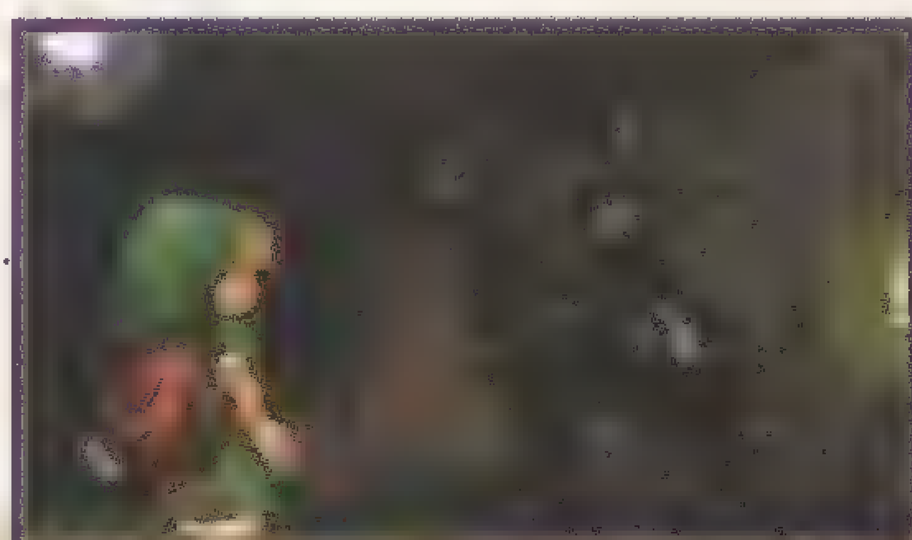


9.-Barinade: Esta criatura eléctrica tiene muchos ataques, por lo que tienes que estar muy pendiente de lo que hace. Antes que nada corta sus extremidades que están pegadas al techo, después pégale al núcleo y elimina las partes que se separan de ella, antes de que se vuelvan a incorporar. Una vez que ya te deshiciste de ellas sacará más ayudantes, elimínalos de la misma forma hasta que nuevamente quede solo el núcleo. Ahora pégale con el boomerang y mientras está débil, atácala con la espada, repite la última parte hasta que logres erradicarla por completo. Emplea esta técnica con mucha precisión.



Ruto te dará la última Spiritual Stone "Zora's Sapphire". Ya con las 3 Spiritual Stone, es hora de que regreses a ver a Zelda.

Bien pues hasta aquí llega la primera parte de estos Tips para The legend of Zelda: Ocarina of Time, esperamos que te sea de mucha utilidad, desgraciadamente no podemos poner todo porque si no sería como un especial y no como parte de la Revista, así que te pedimos paciencia, ya que todas tus dudas serán resueltas en su momento.



a fondo

Castlevania

Otro de los títulos más esperados para el Nintendo 64 por fin ya está disponible.



Castlevania es una nueva versión en 64 bits de aquellos juegos viejos que marcaron una huella muy importante en consolas como el NES y el SNES, gracias al excelente gameplay, gráficos, música e historia. Afortunadamente todos los factores con los que la serie Castlevania tuvo éxito, aún se conservan en este nuevo título. Aunque en anteriores números de la revista ya habíamos hablado de este juego, en esta ocasión lo revisaremos "A Fondo".

KONAMI
Compañía


Accesorio


No. de Jugadores

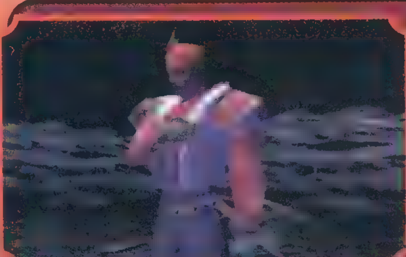
TEEN
Clasificación

Desarrollado por
KCEK

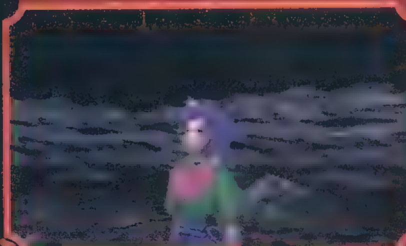
96 megabits
Memoria

Acción / Aventura
Categoría

Enero 1999
Fecha de Salida

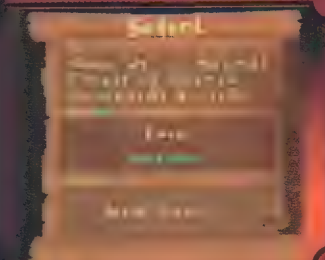


La historia se desarrolla al rededor del siglo XIX, cuando el terrible Príncipe de las Tinieblas, Drácula, renace al mismo tiempo que su castillo "Castlevania" y está decidido a reinar en la tierra y terminar con los humanos. Sin embargo, cada vez que este maligno ser regresa, también reaparece la sangre de la Familia Belmont, una familia "caza-vampiros" que por tradición, siempre encara la maldad del Conde Drácula y en esta ocasión es el turno de Reinhardt Schneider Belmont de cumplir con la misión. En esta aventura aparece un nuevo personaje, Carrie Fernandez, una niña que tiene poderes mágicos y al sentir el regreso de Drácula, decide ir a enfrentarlo a Castlevania.

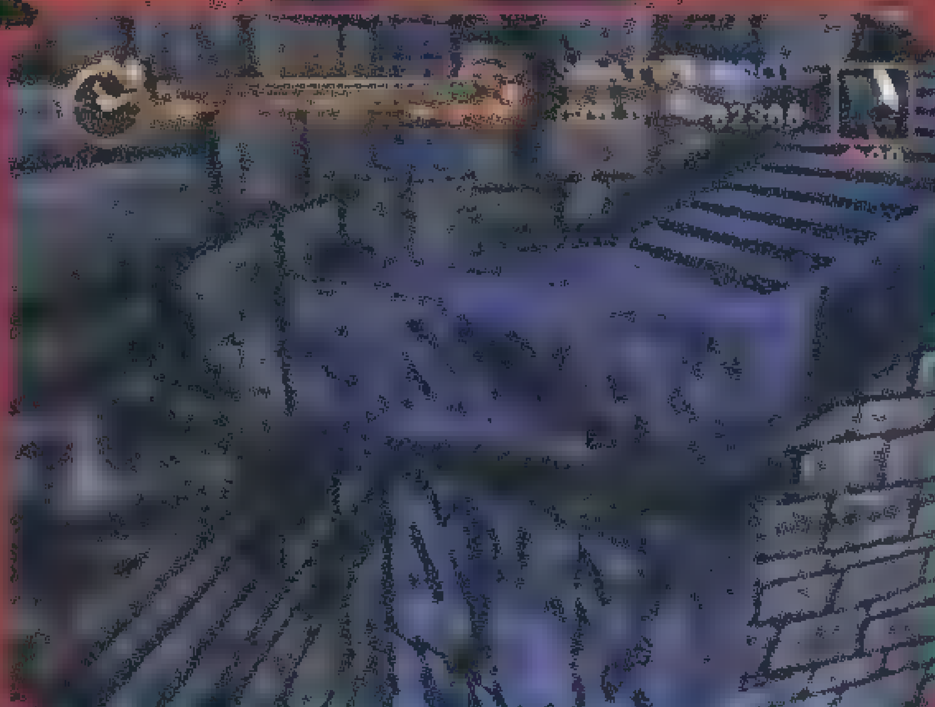


Al empezar el juego, verás la pantalla principal donde puedes elegir Game Start u Options. En Options sólo cambias la configuración del control y el sonido (monoaural o stereo). Son tres tipos diferentes de configuración que puedes tener en el control y la más recomendable es el Type A.

Puedes jugar sin el Controller Pak, pero no podrás grabar tus avances. Si usas un Controller Pak (utiliza 9 páginas), además de guardar datos, te da acceso a cuatro archivos diferentes donde puedes jugar eligiendo dos diferentes dificultades, Easy o Normal.











Como te dijimos en el número anterior, sólo son dos personajes con los que puedes comenzar: Reinhardt Schneider y Carrie Fernandez. Ambos personajes comparten los movimientos básicos, como saltar, agacharse, correr y arrastrarse; mientras ejecuten cualquiera de estos movimientos, pueden atacar. También pueden colgarse de las orillas de los precipicios y usar indistintamente las armas opcionales.



Reinhardt Schneider Belmont

Primero fueron Sonia, Trevor, Simon, Christopher y Richter Belmont quienes tuvieron que derrotar a Drácula, pero ahora es el turno de Schneider Belmot y deberá impedir que el Principe de las Tinieblas gobierne. Tiene dos armas, el látigo sagrado (el bueno, el tradicional) y una espada. La principal característica que tiene es la gran fuerza y alcance de los ataques, principalmente con el látigo, pues con la espada es menos fuerte pero más rápido y preciso. Al arrastrarse sólo puede atacar con la espada.





Carrie Fernandez



Carrie Fernandez es una niña que tiene poderes mágicos y puede lanzar bolas de energía para derrotar a sus enemigos (ésta es su arma principal). Además cuenta con unos aros como arma secundaria, pero estos son muy débiles y no tan rápidos como la espada de Schneider, aunque abarca más al atacar. La magia de Carrie tiene varios niveles de fuerza, ya que si presionas y sueltas el botón, hará un disparo rápido, pero débil, sin embargo, al dejar presionado el botón, la bola de energía será más grande y más poderosa, además puedes soltar el disparo cuando quieras y si está al máximo, flotará más tiempo y seguirá automáticamente a los enemigos para derrotarlos hasta que el poder de la bola se termine. La mayor ventaja es que puedes atacar desde muy lejos (incluso sin ver dónde está el





enemigo), pero si el objetivo está demasiado lejos, la fuerza del impacto será menor. Esto, a primera vista, parece mejor que el látigo de Schneider, ya que con esta arma debes ser más preciso, pero el problema de Carrie es que pierde mucho tiempo en cargar el poder y debe esperar a que la esfera desaparezca para poder lanzar la siguiente.

Items

Vas a encontrar muchos items y armas opcionales que te serán muy útiles.

Chicken



Recuperas 50% de energía.

Beef



Recuperas 80% de energía.

Healing Kit



Recuperas el 100% de energía y tu Status Good.

Purifying



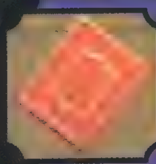
Recuperas tu Status Good si estás en Vamp.

Cure Ampoule



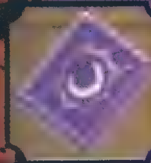
Recuperas tu Status Good si estás en Poison.

Sun Card



Adelanta el reloj hasta marcar las 6:00 am.

Moon Card



Adelanta el reloj hasta marcar las 6:00 pm.

Magical Nitro



Sólo lo encuentras en la escena Castle Center.

Fake Mandrake



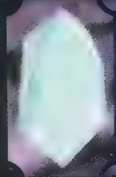
Sólo lo encuentras en la escena Castle Center.

Keys



Las encuentras en muchos lugares y sirven para abrir ciertas puertas. Cada llave es única y sólo se puede usar una vez.

White Jewel



Al encontrar este ítem, puedes grabar tu juego en el Controller Pak. Si te eliminan y continúas o apagas tu N64, comenzarás desde la White Jewel donde grabaste por última vez.

Special 1



????? (ver detalles al final del análisis).

Knife



Esta daga es muy rápida, pero muy débil y debes ser preciso al disparar. Gasta un Jewel.

Axe



El hacha tiene buen alcance, buen poder y no necesitas mucha precisión. Gasta 2 Jewel.

Gold



Al tomar una de estas bolsas, tendrás más oro. Dependiendo del color de la bolsa es la cantidad que te dan. La roja te da 100 Gold, la verde te da 300 Gold y la amarilla te da 500 Gold.

Red Jewel



Se puede decir que son "municiones" para tus armas opcionales, ya que entre más Jewel tengas más disparos puedes hacer, pero hay armas que gastan más Jewel que otras. Puedes juntar un máximo de 99 Jewel. Hay dos tipos: Red Jewel (S), que te da 5 Jewel y Red Jewel (L), que te da 10 Jewel.

Holy Water



Si uno o más enemigos quedan atrapados en un charco de agua bendita, les bajará mucha energía, pero debes ser tan preciso como con la daga. Gasta 3 Jewel.

Cross

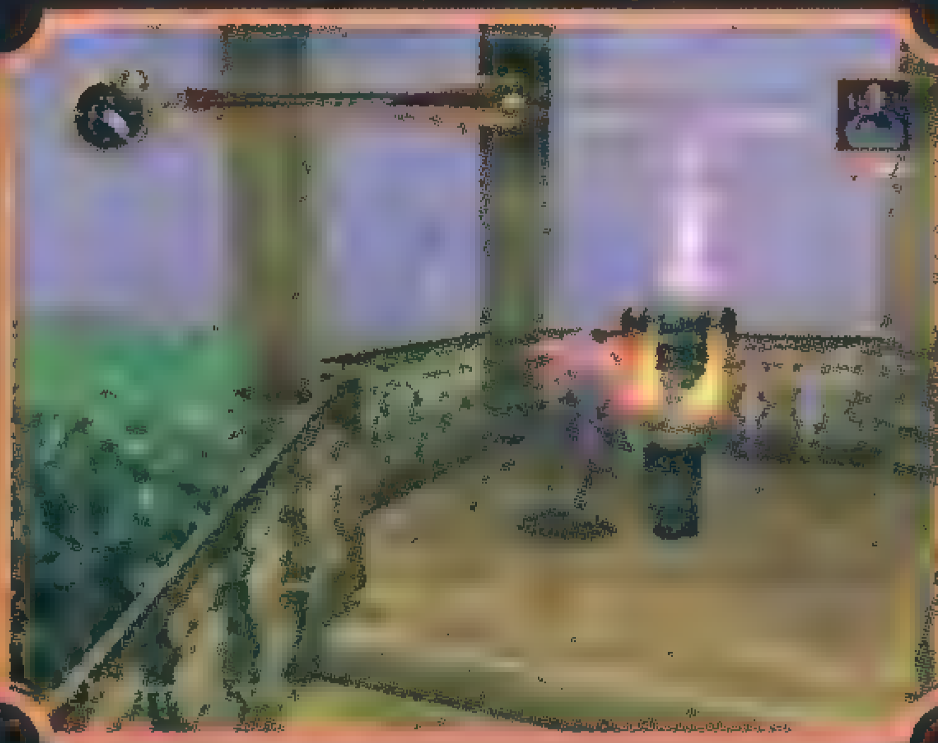


Este boomerang-cruz es el consentido de los Belmont, ya que al lanzarlo ataca a varios enemigos... de ida y de regreso. Gasta 5 Jewel.

Power Up

Al tomar este ítem, el poder de defensa y de ataque del personaje aumentarán.

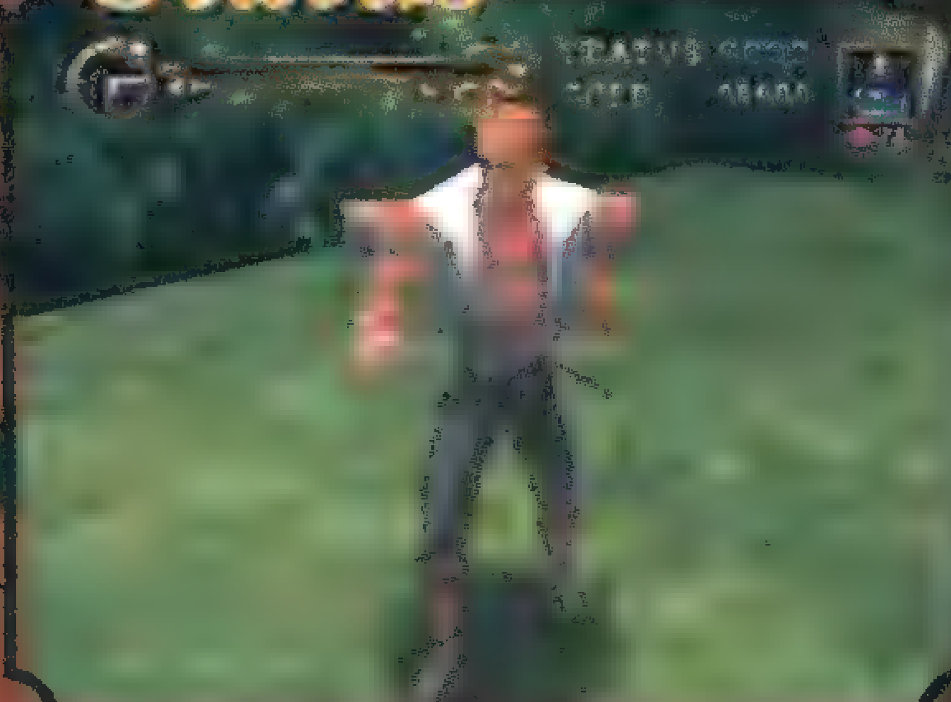
Todas las armas opcionales y casi todos los ítems, los puedes conseguir destruyendo enemigos, velas o pebeteros.



Hay tres cosas fundamentales en este juego: El status, la mira y el reloj.

Status

STATUS GOOD



Por diferentes circunstancias, puedes tener tres tipos de status: Good, Poison y Vamp. Por lo general tu status es Good, o sea normal.

STATUS POISON



Hay ciertos enemigos "ponzoñosos" que al atacarte, te pueden envenenar y es cuando tu status cambia a Poison; cuando estás en este estado, tu ataque y defensa bajan al mínimo. Debes usar Cure Ampoule o Healing Kit para regresar a Good.

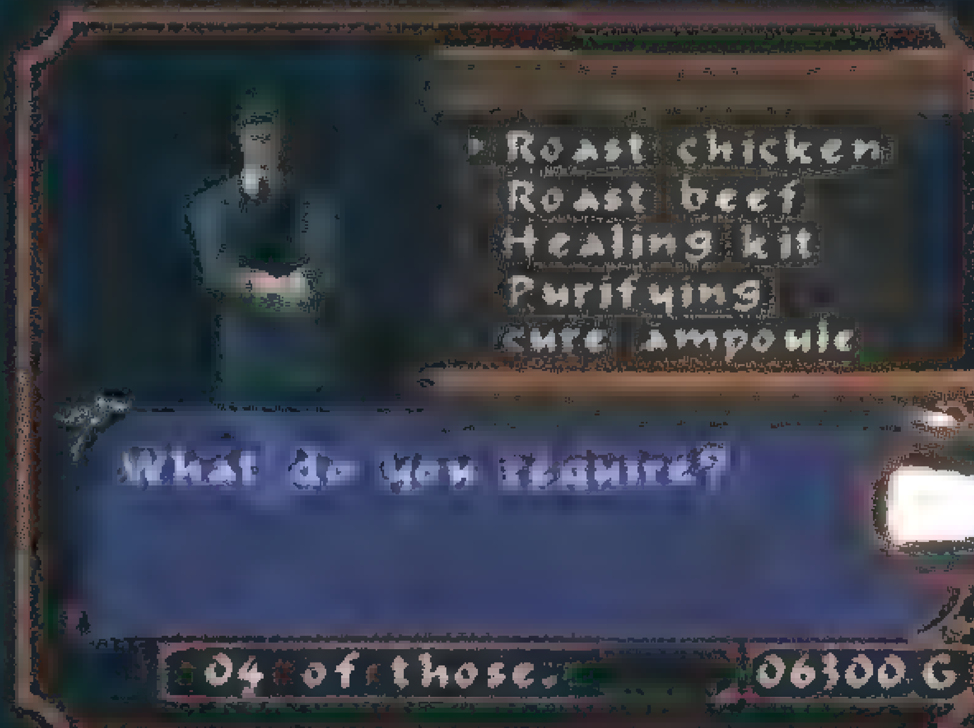
STATUS VAMP



Cuando los enemigos vampiros (no los murciélagos) te muerden, es posible que adquieras el status Vamp. Cuando eres Vamp, no puedes atacar con el arma principal (el látigo en el caso de Schneider y la magia en el caso de Carrie) y tampoco puedes recuperar energía ni con el Roast Chicken ni con Beef, además, la piel del personaje se vuelve púrpura. Para regresar a Good, debes usar Purifying o Healing Kit.



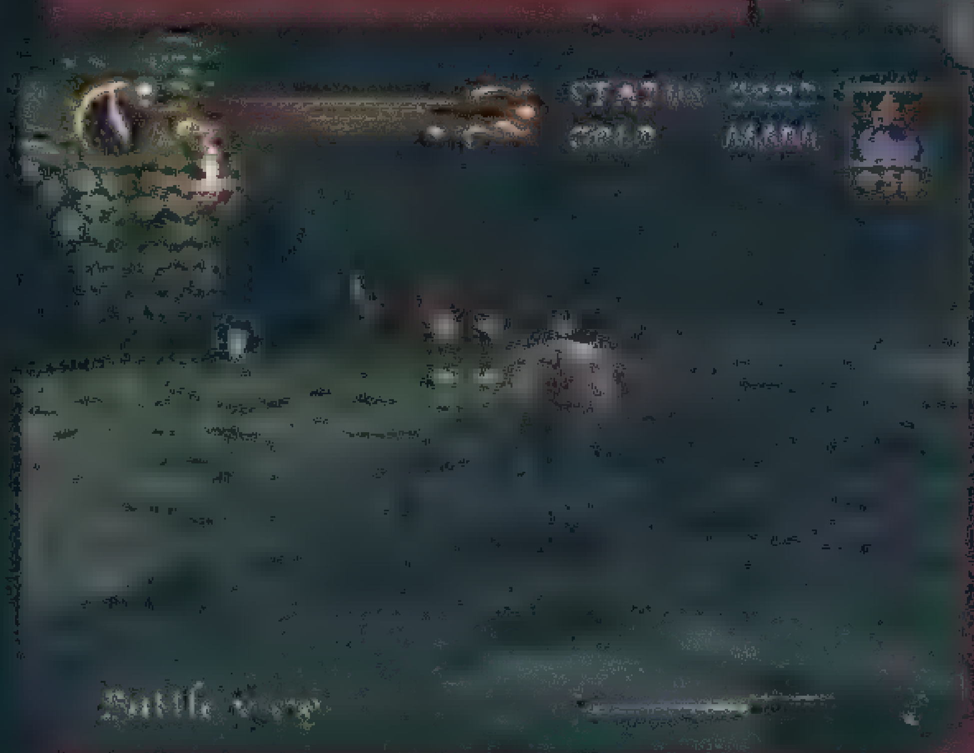
Pero, ¿En dónde se consiguen ítems como el Healing Kit? Aquí viene lo interesante... En el juego aparecen algunos personajes importantes aparte de los principales; uno de ellos es Renon, un demonio pacífico y amable, pero muy lucrativo y tiene como misión proveer ítems a los aventureros en el Castillo de Drácula. La primera vez que lo encuentras, te ofrece su ayuda diciéndote que cada vez que encuentres un pergamino (Contract), lo podrás invocar.



Como Renon dijo, él te proveerá ítems muy útiles, sin embargo, nada es gratis, así que ahora ya sabes para que te sirve el Gold: Para comprar ítems (por cierto, es muy carero).

Mira

Castlevania, como Zelda, también cuenta con una mira al momento de combatir, pero la mecánica es un poco distinta.

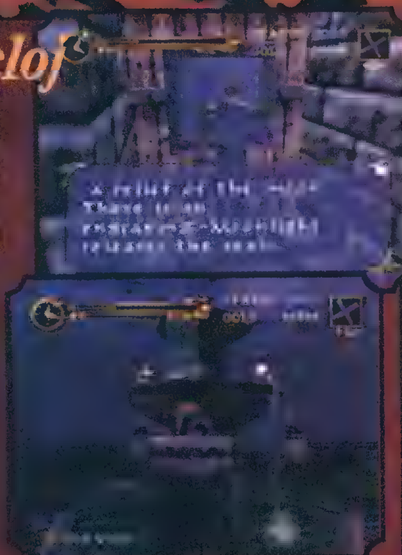


Cuando algún enemigo esté cerca, sobre él aparecerá una mira, a donde todos los ataques se dirigirán automáticamente. Hay veces en que el enemigo no lo puedes ver debido a la perspectiva, sin embargo tendrá la mira; cuando esto suceda, presiona el botón R (o el que tenga la función Lock On) y de esta forma el personaje encarará al objeto o enemigo que tenga la mira y será más fácil atacarlo. Esto de los ataques dirigidos automáticamente es bueno, pero hay veces en que hay muchos enemigos cerca y eso es un problema, pues no podrás atacar tan libremente.



Reloj

El tiempo es muy importante aquí. Cuentas con un reloj en la parte superior de la pantalla (pero si te cuesta trabajo leer el reloj análogo, al poner pausa verás la hora en uno digital). Gracias a este factor, durante el juego puede hacerse de día o de noche. Quizás le encuentres parecido con Zelda, pero tienen sus diferencias, ya que en Castlevania los periodos entre el día y la noche son más largos (o sea, el reloj es más lento). Lo interesante es que hay acciones que sólo puedes realizar de día y otras de noche, como abrir puertas o hablar con algún personaje, pero hay eventos que se realizan en una hora específica; por ejemplo, en la escena Village, hay una fuente muy alta y arriba de ella hay muchos items, pero no los puedes alcanzar, sin embargo, sólamente entre las 12:00 am y la 01:00 am, se eleva un pilar por el cual podrás llegar. Y definitivamente los enemigos son mucho más fuertes de noche, principalmente los vampiros.





Como lo mencionamos en el Previo del número anterior, hay cuatro tipos de perspectivas para apreciar la acción: Normal View, Action View, Battle View y Boss View. Aunque a simple vista no se note la diferencia, cada una tiene algo especial que te será útil.





En Normal View, la cámara es muy estática, casi no gira y sólo sigue el camino del personaje cuando éste avanza. En Action View la cámara se mueve más, ya que siempre te permite ver lo que está adelante del personaje.



Battle View es buena cuando te enfrentas a enemigos, pues la cámara los sigue siempre y así será difícil que te sorprendan; si no hay enemigos, esta perspectiva es muy similar a Action View. Y Boss View es una cámara que aparece automáticamente cuando te enfrentas a un jefe y no la puedes cambiar.

La movilidad no cambió mucho desde la última versión prototipo que jugamos, pero no hacía falta, ya que es sumamente buena. Todos los botones se usan constantemente, pues la acción es muy fluida, sobre todo cuando hay muchos enemigos en pantalla.











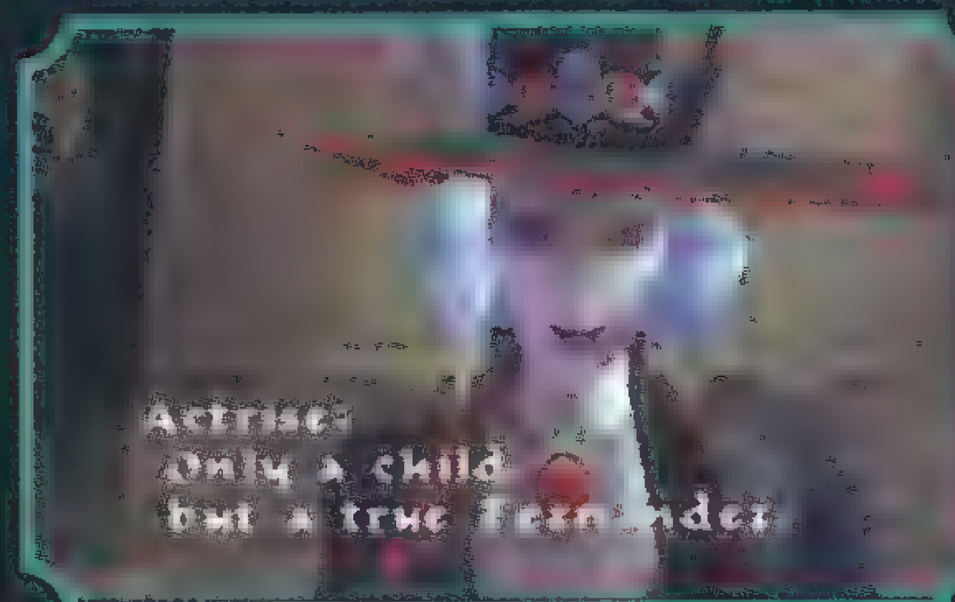


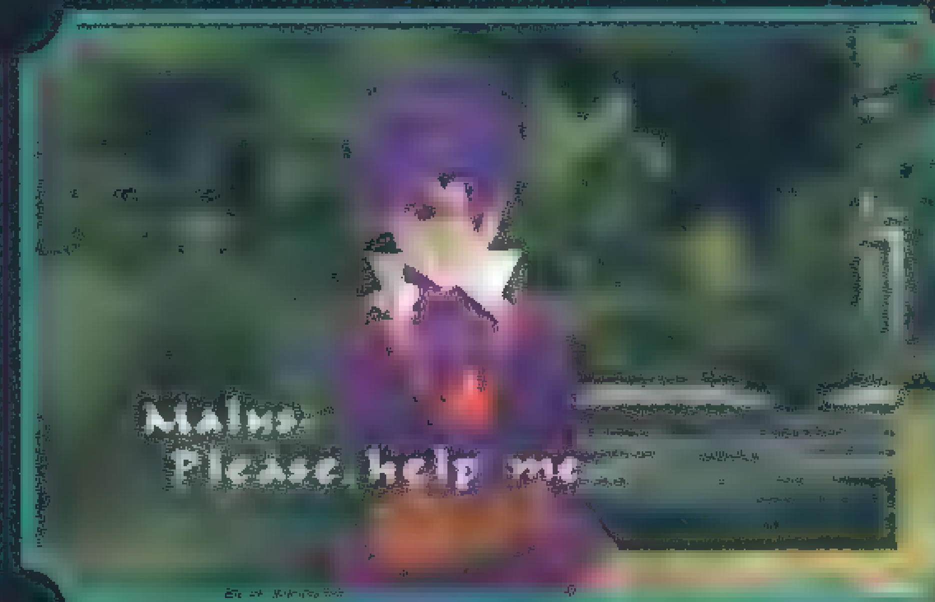
Castlevania es un juego muy variado, ya que no sólo deberás recorrer una escena peleando contra monstruos y al final enfrentar a un jefe, sino que tendrás que hacer diferentes cosas, como resolver acertijos o encontrar algún item específico, por ejemplo, en la escena Castle Center, debes conseguir y llevar a cierto lugar los items Nitro y Mandrake, pero lo bueno está en que cuando llevas el Nitro no puedes ni saltar ni ser golpeado, de lo contrario explota junto contigo. Pero claro, hay muchos jefes y algunos tienen un tamaño impresionante.





La historia del juego es buenísima. Además de los personajes principales, seguro te encontrarás con Charlie Vincent, Renon, Rosa, Actrise y Alas Fernandez, entre otros (no te diremos el papel que desempeñan para no quitarle chiste al juego). Pero el personaje que más nos llamó la atención fue Malus, un niño muy misterioso y a quien debes ayudar (él toca el violín en el intro del juego).



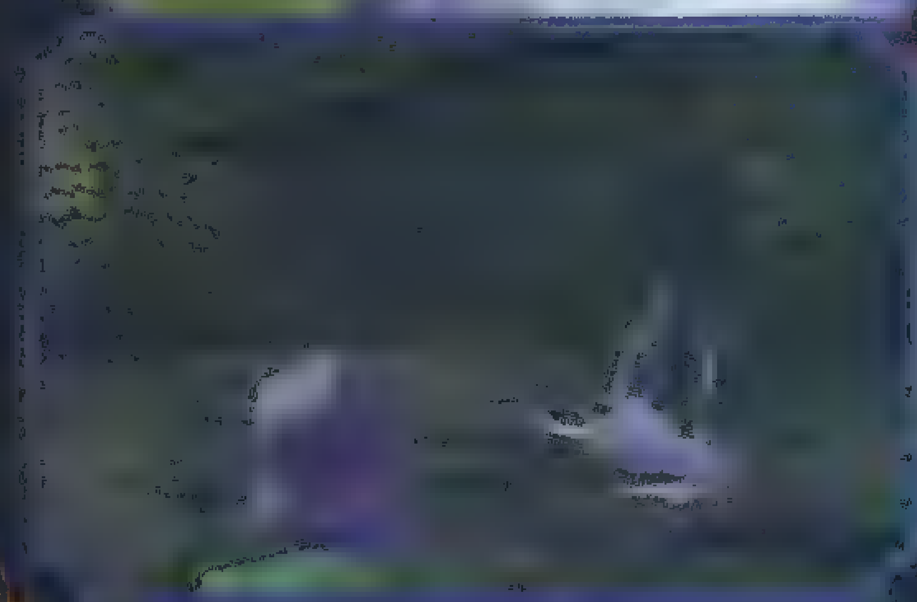




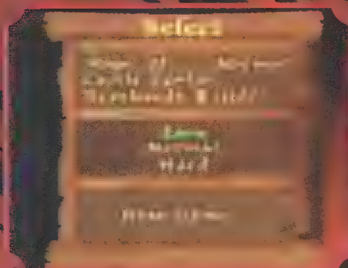


Lo bueno es que la historia de Schneider es totalmente diferente a la de Carrie, tanto que hasta recorren caminos distintos dentro del castillo y sólo comparten algunas escenas. Esto de las historias diferentes se vive realmente en el juego y no es que sólo cambie el final o el texto cuando lo acabas, como suele ocurrir en otros títulos. Un ejemplo (sólo uno para no echarte a perder las sorpresas), es que tanto Schneider como Carrie se encuentran con Rosa, sin embargo este personaje es fundamental en la historia de Schneider y Carrie ni la vuelve a ver. En sí, juego es muy lineal, pero no por eso es aburrido, ya que constantemente aparecen cinemas display muy buenos y que te mantienen al pendiente de la historia de cada personaje.





Castlevania



Pues este es el Castlevania de Konami para el N64. Antes de terminar, debemos decirte la verdad: Este "A Fondo" lo hicimos a finales de Diciembre del año pasado (tú sabes, tenemos que hacer la revista con anticipación) y con un prototipo que nos mandó Konami. Al momento de escribir esto no sabíamos (o mejor dicho, no sabemos) qué tanto cambie la versión definitiva, pero seguramente tendrá muchos secretos. No sabemos si tendrá más personajes para elegir o varios finales, de hecho, sólo pudimos terminar el juego con Carrie, pues el juego de Schneider estaba incompleto. Es más, al terminar el juego con un ítem secreto, tuvimos acceso a la dificultad Hard, pero ésta aún no estaba programada. Tenemos la teoría de que al conquistar el título en Hard, pase algo distinto o te de acceso a algún otro personaje para seleccionar, pero es una teoría nada más. Y la mayor de nuestras dudas es la fecha de salida, pues Konami de América anunció este juego para el pasado mes de Enero, mientras que Konami de Japón lo anunció para Marzo.





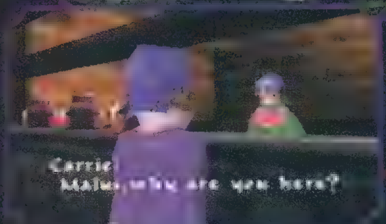




Independientemente de esto, lo que jugamos era excelente, aunque en gráficos no es tan bueno (relativamente), está muy bien ambientado. En fin, lo único que nos queda por decir es que Castlevania es de los mejores juegos que se han visto y que es lo que muchos videojugadores no tan niños querían. Así que dirígete hacia el castillo, porque Drácula te está esperando.







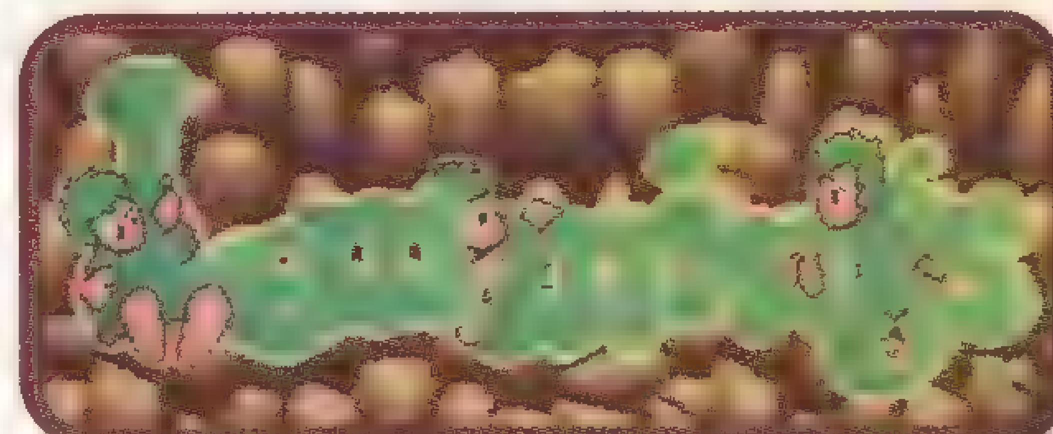


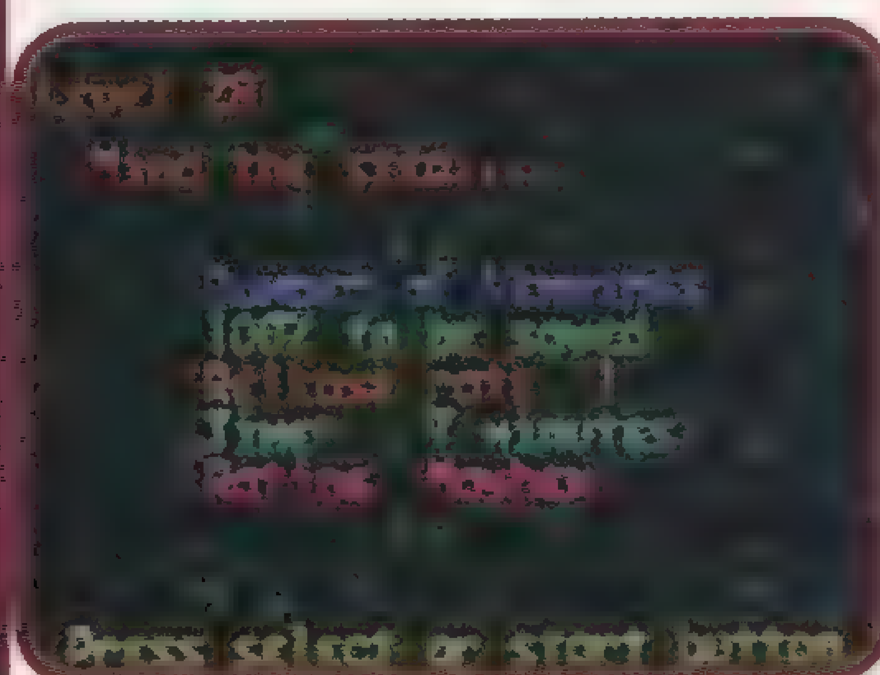
MARIADOS



¿Cuál es el password para la escena 29 de Mayhem en **Lemmings**? **H Mario**

Bueno, pues déjanos decirte que eso va en contra de un buen videojugador, pero mejor te echamos una mano con esta difícil escena con los pasos a seguir y tú pones lo demás con tu habilidad, porque además sabemos que esta es una escena en la que muchos se atoran. Por si se te perdió el password de la escena 28 aquí está para que lo pruebes rápidamente: MWLGVQJ





Empecemos viendo cuáles son las estadísticas: Un lemming, 100%, Release Rate 1 y 7 minutos.

Ahora sí, vamos con los pasos:

1. Deja que el lemming avance hasta el tope y se regrese; cuando llegue al escalón que está sobre el primer ladrillo volador (donde te muestra la foto), ponlo a que excave hacia abajo con un Digger.

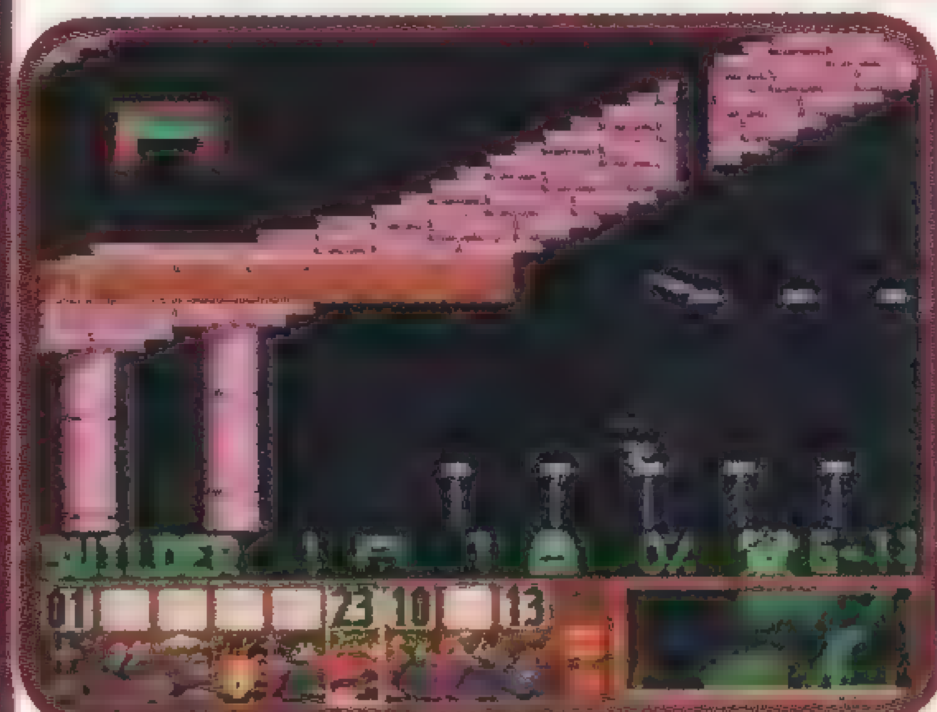


2. Justo cuando caiga, ponlo a construir.



3. Algo muy importante es que si ves que alguna escalera se pasa un poco, dale el poder de Digger para que caiga, pero asegúrate de medir bien el lugar dónde va a caer.

4. Justo cuando caiga, ponlo nuevamente a construir, si ves que se pasa, recuerda poner al Digger.



5. Repite la jugada con las otras dos columnas.



6. Cuando alcance la columna gruesa, ponle el poder de Basher. (Si no le atinas con el Basher, deja que se regrese y ponlo a construir justo debajo de la escalera para que se retorne.



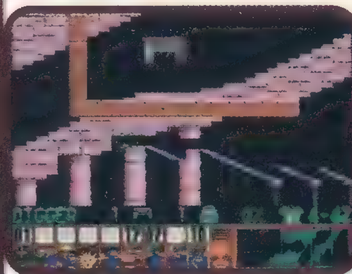
7. Justo en la orilla, pon al lemming Digger para que baje un poco hasta rebasar la primera línea de la columna.



8. Ahora ponlo a construir una escalera para que alcance la siguiente columna y otra vez ponlo de Basher.









9. Cuando pierda el poder (justo antes de caer) pimero ponlo de Digger para bajar un poco y luego que construya una última escalera y nuevamente dale el poder de Basher.(No importa si se regresa, se topará con la primera columna)



10. Una vez que esté del otro lado, ponlo a construir justo empezando el cuarto escalón de abajo hacia arriba, donde indica la foto.



11. Si todo va bien, alcanzará el lugar donde están los dos bloques juntos (posiblemente habrá que darle otro poder de Builder para que alcance bien), ahora dale el poder de Basher.



12. Cuando llegue a las piedras cafés, ponlo a construir para que suba a ellas, si se regresa, ponlo a construir justo en el pasillo anterior las veces que sean necesarias hasta que suba a las piedras, pero recuerda guardar al menos una escalera para más adelante.



13. Ponlo a construir donde indica la foto para que no pise el switch y así, evitar que sea aplastado.





14. Ponlo a "Bashear" aquí, para que alcance la puerta y su libertad.

Bueno, por fin pasamos esta etapa, ¡pero no te confíes! porque todavía te faltan dos escenas más para que tengas acceso a los niveles especiales Sunsoft, ¡que están para no dejarte dormir! Si te atoras o algún otro lector tiene dudas sobre este juego, no dejen de escribirnos para ayudarlos.

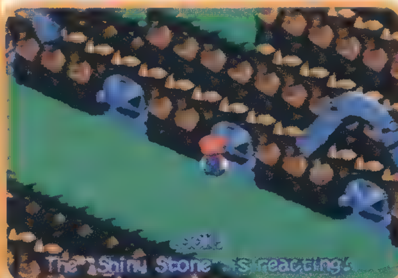
¿Cómo puedo abrir la puerta [illegible] Monstro Town del juego **Super Mario RPG**?

Marcelo [illegible]

Para lograr abrir esta misteriosa puerta, tienes que ir a Moleville y comprarle a este topo un "Firework" (vive casi abajo de la entrada de la montaña), sal de la casa y cámbiale a esta niña el "Firework" por la "Shiny Stone" que te ofrece.









Ahora dirígete a Monstro Town y abre la puerta sin problemas, ya que reacciona con la "Shiny Stone". Adentro te encontrarás con un viajero dimensional de nombre Culex, si lo derrotas, te dará un anillo muy especial, pero te recomendamos que lo retes sólo si llevas un buen juego pues es un enemigo bastante difícil.



¿Cómo hago para entrar al Course 10 en Super Mario 64?

El reflejo del espejo te da la respuesta.

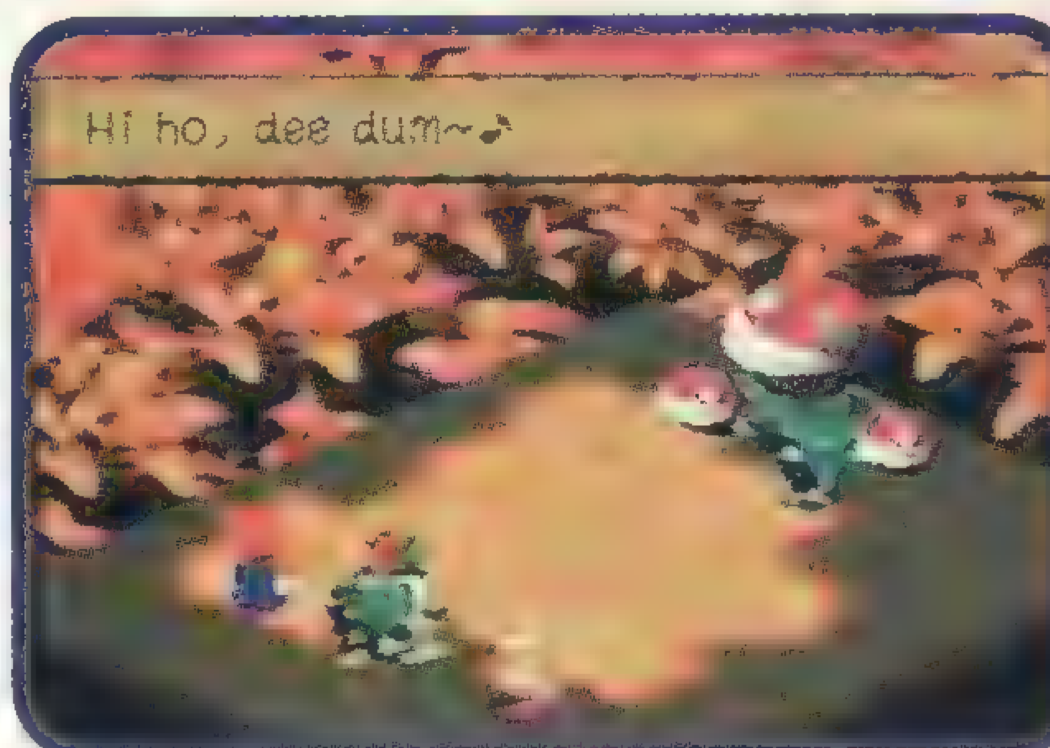
Ximena Ramírez Castillo

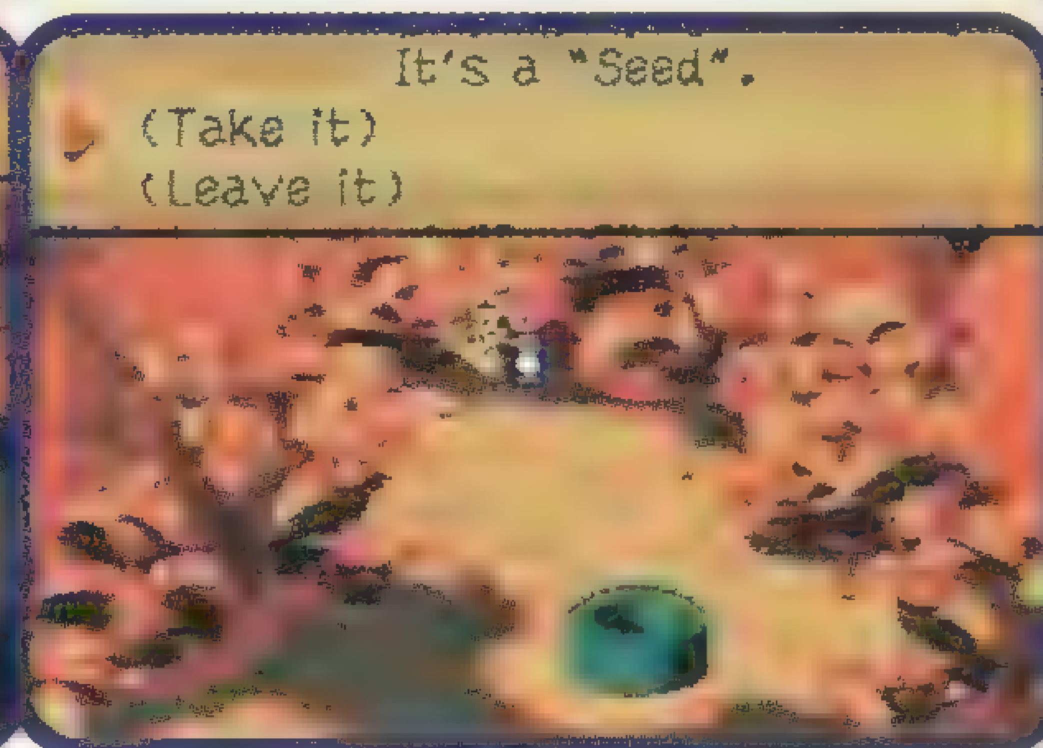
¿En Super **Mario RPG**, qué es lo que me pide el Gardener en Rose Town y dónde lo consigo?

Angel García Sagredo

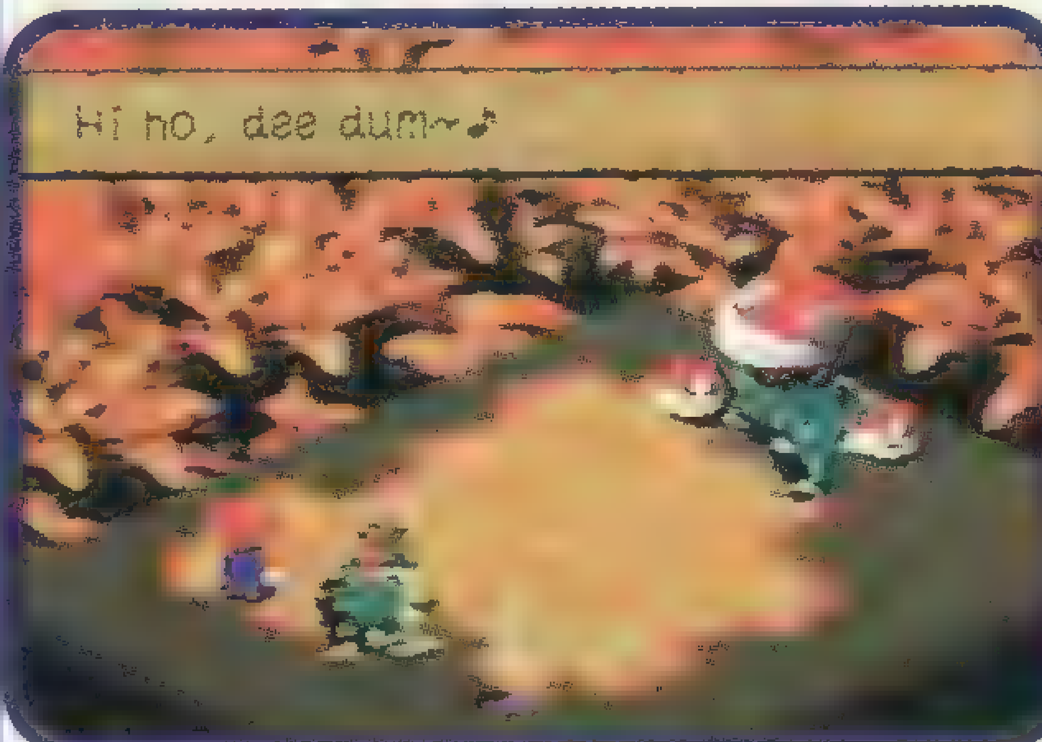


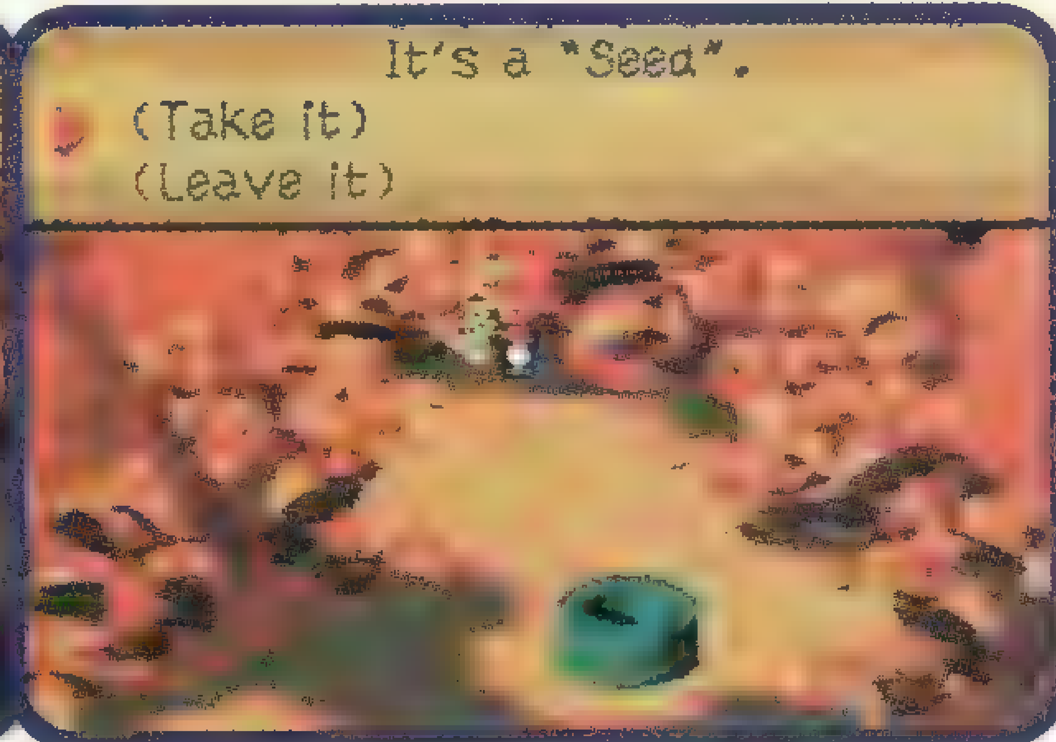
Este jardinero es de lo peor, pues te dice que ha pasado toda su vida buscando una semilla (Seed) y un fertilizante (Fertilizer), para sembrar una planta en su gran maceta. Así que mejor te pide ayuda para localizarlas, aquí está la ubicación de estos dos ítems:





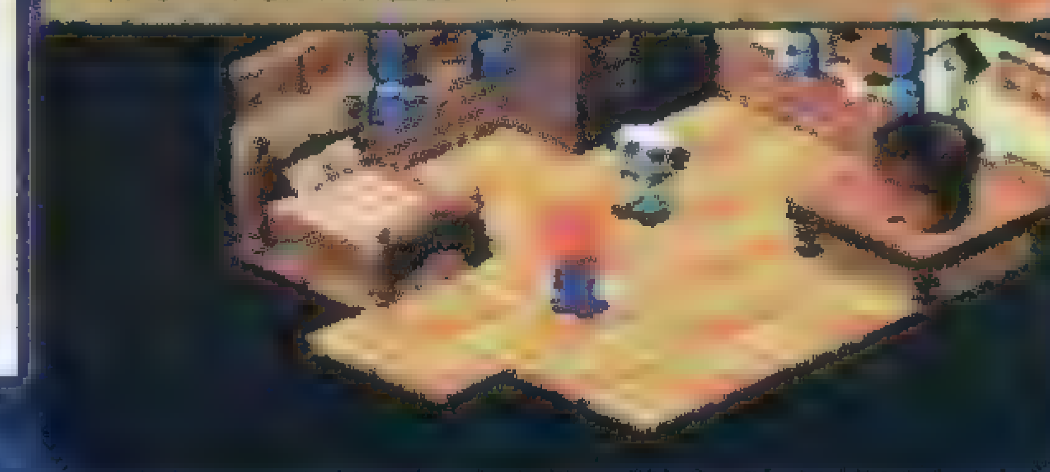
Al final de Bean Valley, te encontrarás con una planta que Shy Away mantiene cada vez más grande al regarla. Cuando la eliminas, Shy Away se va y deja caer una nota, léela y obtendrás la semilla (Seed).





Más adelante, en Nimbus Land, Mallow deberá rescatar a sus padres de las garras de Valentina, una vez que lo logres, dirígete al lugar que indica la foto y camina en el aire (no te preocupes, hay un pasillo invisible) hasta que te encuentres nuevamente con Shy Away que te pedirá que lo dejes ir y a cambio te dará el fertilizante (Fertilizer).

Ahora regresa con el Gardener y dale ambas cosas, las plantará y podrás subir a la planta para encontrar ítems muy buenos para Mario y sus amigos.





En la **Game Boy Camera** hay una función de nombre RUN que por más que entro en ella no pasa nada. ¿Ustedes saben por qué?



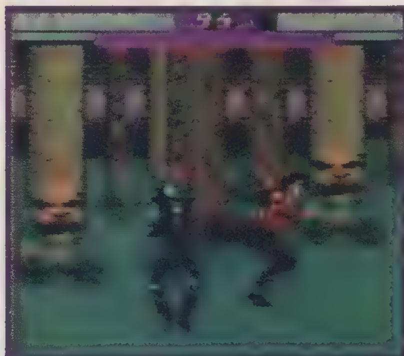
Pues por muy extraño que parezca, esta opción no tiene ningún tipo de utilidad. Lo único que pasa al entrar, es que aparecen algunas imágenes muy raras (al parecer es un chiste privado de los programadores de Nintendo).

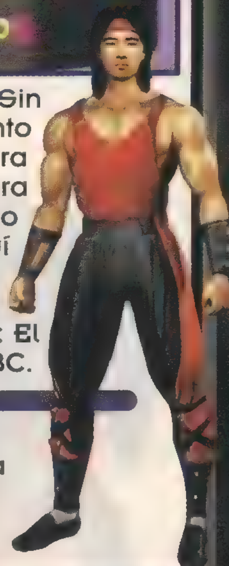
Gonzalo Varela R.

a fondo

Mortal Kombat 4

Pues Sí: Si las anteriores versiones de Mortal Kombat fueron llevadas al sistema portátil de Nintendo, ¿por qué Mortal Kombat 4 no iba a llegar? Bueno, uno de los principales inconvenientes que nos llega a la mente es el de los gráficos. MK 4 utiliza gráficos en 3D y pues es muy difícil ver este tipo de gráficos en el GB. Sin embargo esto no fue ningún impedimento para que Midway continuara con su sangrienta saga en el GB. Para adaptar este título al GB, fue necesario suprimir los gráficos 3D, así que aquí jugaremos MK a la antigua: Con gráficos en 2D y con escenarios del mismo estilo, pero ahora con un plus: El color que se obtiene al jugar en el GBC.

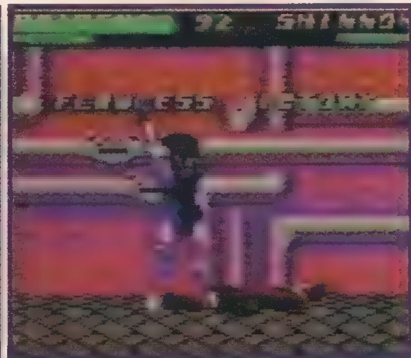




Si has jugado alguno de los anteriores títulos de MK para GB, sabrás que cada nueva versión es mucho mejor a su antecesor. En este caso tenemos un buen sistema de juego, aunque gráficamente no hubo una mejora sustancial.

Como en todas las versiones anteriores, se han tenido que suprimir algunos personajes. En la versión de GB de MK4 sólo podrás jugar con 8 de ellos de forma normal y también podrás jugar con un personaje oculto. A continuación revisaremos a fondo a los 8 personajes disponibles, veremos qué onda con el que está oculto y algunos detalles importantes que debes saber sobre Mortal Kombat 4.







Compañía



Compatible



Clasificación

Desarrollado por
Digital Eclipse Software

4 megabit
Memoria

Acción Aventura
Categoría

Diciembre 1998
Fecha de Salida

El Control

El control siempre ha sido un gran problema para los juegos de MK desde que estos comenzaron a adaptarse al GB, y más aún, desde que se incluyeron más y más movimientos. En este caso los programadores decidieron arreglar este problema de la siguiente manera:

Con los botones A y B atacas (Patada y Golpe, respectivamente). Al igual que en las anteriores versiones, dependiendo del tiempo que dejes presionado el botón será el tipo de ataque que ejecutes (alto o bajo). La defensa la pones con el botón Start del GB, lo cual es un tanto incómodo, pues está un tanto alejado y luego no da tiempo





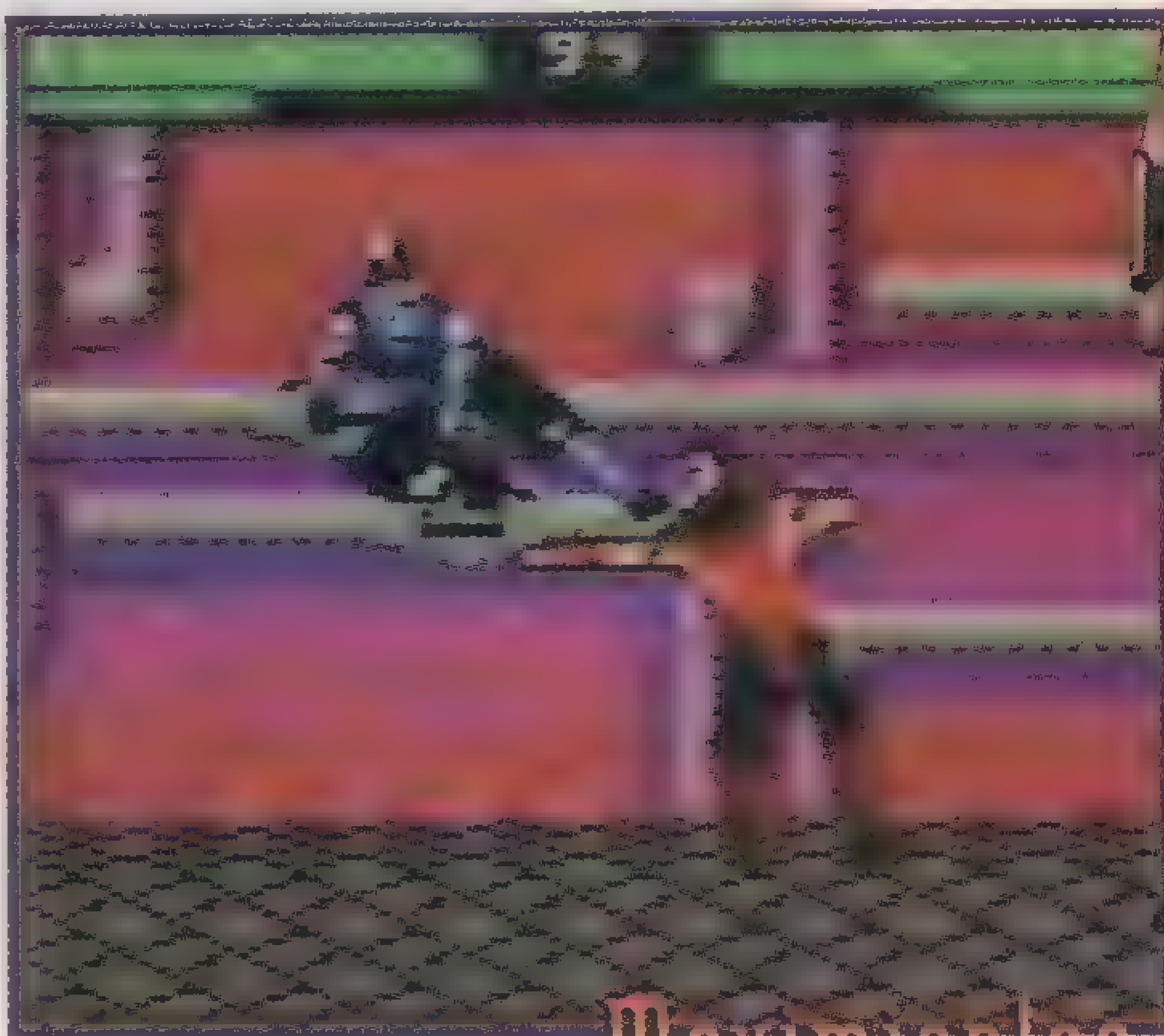
de bloquear un ataque. Para correr, tienes que presionar los botones A y B de forma simultánea, además, debes hacer el control hacia adelante. De esta forma queda libre el botón Select, el cual sirve para poner Pausa.

Personajes

¿Listo para entrar en acción? Sólo elige a uno de los personajes que veremos a continuación y aprende sus movimientos.

Fujin

Fujin es junto a Raiden, una de las divinidades que ha entrado al torneo para enfrentarse a Shinok y así, evitar que lleve a cabo sus malévolos planes, aún exponiendo su propia inmortalidad en el intento.





Movimientos especiales

Shurikenes: Abajo, Adelante, B.
Flip Kick: Abajo, Adelante, A.

Fatality
Kick Off: Abajo, Abajo, Atrás.

Podemos decir que MK4 para GB se trata solamente de una traslación modesta. Los gráficos no son muy sorprendentes, el modo de juego no tiene demasiadas mejorías del anterior y quizá lo único que se puede considerar muy relevante es que haya sido programado para sacar ventaja de la paleta de colores del GB Color. Fuera de eso, este un título sólo es recomendable para los fans de MK.



Modos de juego



O más bien deberíamos decir modo de juego, ya que MK4 para GB sólo tiene el modo tipo "Arcade", es decir: Elige a tu personaje y prepárate a ganar el torneo. En este único modo de juego, puedes elegir 3 distintas dificultades, las cuales varían en la agresividad de tus rivales y el número de enemigos a los que te vas a enfrentar. Estas dificultades son Novice (5 peleas), Warrior (7 peleas) y Master (9 peleas).



Movimientos especiales

Rising Knee: Abajo Adelante, A.
Air Dive Kick: Arriba, Arriba, A.

Fatality
Raise and Destroy: Adelante, Adelante, Atrás.

Reiko



Un muy extraño ninja, que de alguna forma es leal a las fuerzas de Shinok. Conocido en la redacción de Club Nintendo como "Robin" es un personaje muy raro, pero también muy letal.



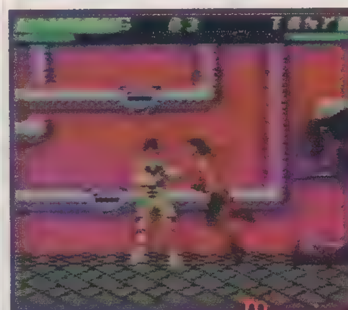




Liu Kang



Liu Kang es... pues Liu Kang. No existe juego de Mortal Kombat en el que no aparezca. Sería como hacer un título de Fatal Fury en el que no saliera Terry. Un personaje bastante equilibrado.



Movimientos especiales

Fireball: Adelante, Adelante, B.
Bicycle Kick: Adelante, Adelante A.

Fatality

Blast: Adelante, Adelante, Adelante, Abajo.

Scorpion



Otro de esos personajes que no pueden faltar en la serie de Mortal Kombat (como Ryu en Street Fighter). En cualquier torneo donde esté Sub-Zero, también aparecerá Scorpion, para destruirlo.



Movimientos especiales

Spear: Atrás, Atrás B.
Teleport Punch: Abajo, Atrás, B.

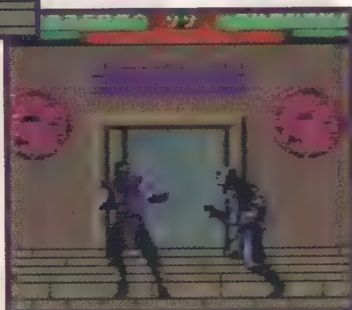
Fatality

Toasty!: Atrás, Adelante, Adelante, Atrás.

Quan Chi



Un personaje no muy carismático. Es un hechicero que está bajo las órdenes de Shinok o lo que es lo mismo: Es el gato de Shinook. También es muy conocido en la redaccion de Club Nintendo como "El tío Lucas".



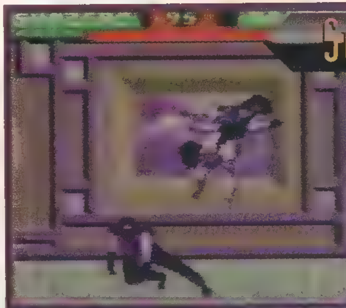
Movimientos especiales

Slide Kick: Adelante, Adelante, A.
Tele-Stomp: Adelante, Abajo, A.

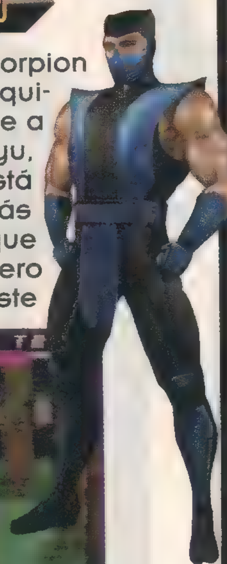
Fatality

Leg Rip: Adelante, Abajo, Adelante.

Sub-Zero



Si Scorpion es el equivalente a Ryu, está de más decir que Sub-Zero es el equivalente a Ken. Este personaje también es de los que han aparecido en todas las versiones de MK, aunque con diversas personalidades.





Movimientos especiales

Ice Blast: Abajo, Adelante, B.
Slide: Atrás + B + A.

Fatality

Head Rip: Adelante, Atrás, Adelante, Abajo.

Raiden

El dios del trueno. Nuevamente entra a la acción para salvar a los mortales aunque exponga su propia inmortalidad (al igual que Fujin).





Movimientos especiales

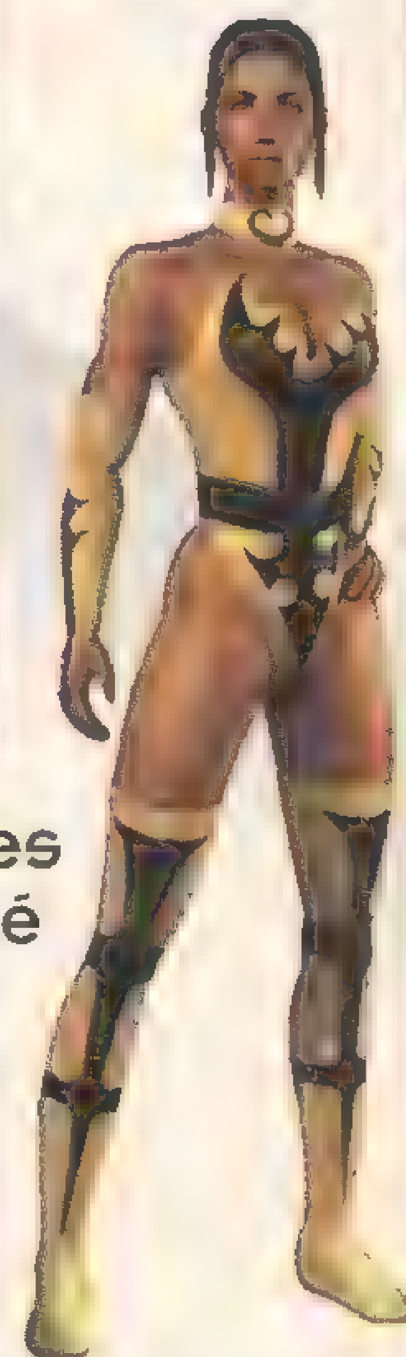
Torpedo: Adelante, Adelante, A.
Lightning Bolt: Abajo, Atrás, B.

Fatality
Shock of Explosions: Adelante, Atrás, Arriba, Arriba.

Tanya

Tanya es una brava guerrera de Edenia, sin embargo sus verdaderas intenciones de por qué está peleando no están muy claras. Tanya es la única mujer que fue incluída en esta versión.





Movimientos especiales

Fireball: Abajo, Adelante, B.
Corkscrew Kick: Adelante, Adelante, A.

Fatality
Kiss of Death: Abajo, Abajo, Arriba, Abajo.

Kombat Kodes

La versión de GB de MK4 conserva una característica de la versión de N64 y Arcade que son los Kombat Kodes. Estos códigos son líneas de 6 símbolos que puedes cambiar en la pantalla previa a una batalla. A diferencia de las versiones citadas, aquí cuentas con bastante tiempo para introducir estos códigos y además lo haces con el control y no con los botones.



A continuación te damos la lista de códigos y sus efectos dentro del juego.

Nota: El número que se indica es el número de veces que debes mover el control hacia arriba para poner el símbolo adecuado.

Throwing Disabled (sin agarres):
1 -- 0 - 0 -- 1 -- 0 -- 0

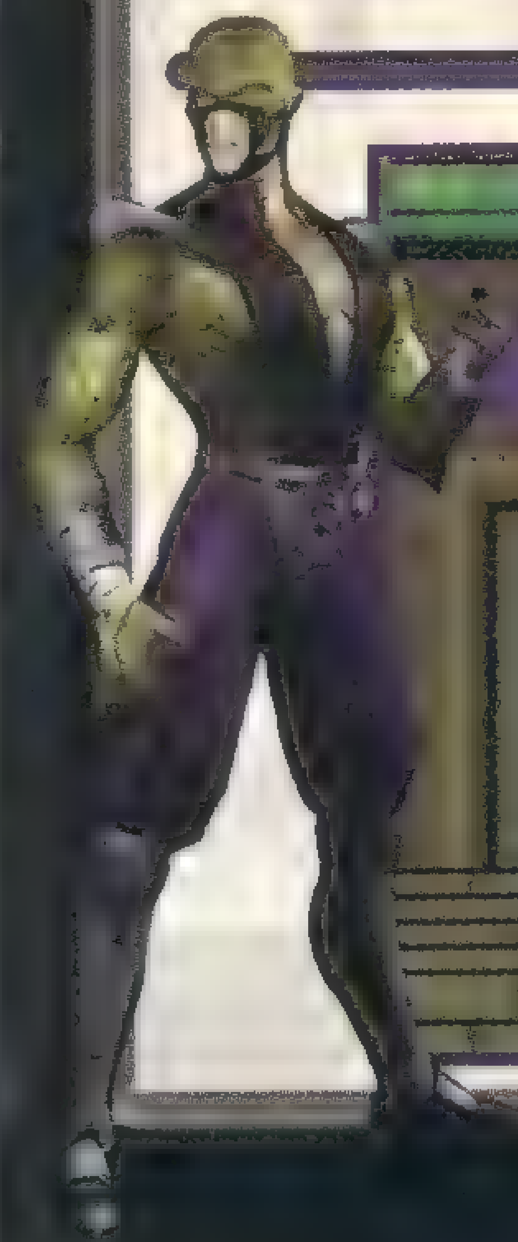
Blocking Disabled (sin defensa) :
0 -- 2 - 0 -- 0 -- 2 -- 0

No Powerbars (sin barras de energía) :
9 -- 8 - 7 -- 1 -- 2 -- 3

Fight Reptile (peleas contra Reptile) :
2 -- 0 - 5 -- 2 -- 0 -- 5

Unlimited Run (correr Ilimitado):
0 -- 0 - 1 -- 0 -- 0 - 1

Pelea como Reptil





En este juego puedes jugar como Reptil. Para hacer eso simplemente tienes que introducir el siguiente Mortal Kode: 1 -- 9 - 2 -- 2 -- 3 - 4.

Después de eso puedes reiniciar el juego (presionando A, B, Select y Star al mismo tiempo) y al llegar a la pantalla de selección de personaje verás que donde estaba el signo de interrogación, ahora puedes elegir a este escurridizo personaje.



a fondo

Si un videojugador propietario de un N64 quisiera comprarse un juego de carreras futuristas, se vería en el dilema de elegir entre 2 juegos muy buenos: F-Zero X y Extreme G 2 (también está la opción de Wipeout 64, pero dijimos MUY buenos). Ahora, de estos 2 juegos, ¿Cuál es la mejor alternativa? Ya en su momento analizamos el título de F-Zero y ahora le toca el turno a Extreme G 2.



XG2


Compañía


Accesorio


No. de Jugadores

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB
Clasificación

PROBE
Desarrollado por

96 megabits
Memoria

Racing
Categoría

Diciembre 1998
Fecha de Salida

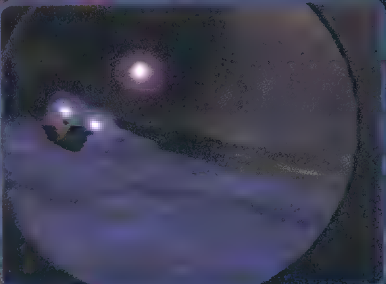
Una pregunta obligada en el caso de las secuelas es: ¿El nuevo juego supera al original? En este caso y sin ningún problema podríamos decir que SI. XG2 superó en todos aspectos al primer XG. Pues aquí tenemos más pistas, más texturas en los gráficos, más vehículos, más armas, mejor música, mejores efectos de luz y humo... En fin, este es el tipo de secuelas que uno siempre quisiera ver.



HISTORIA

Quizá para justificar algunos elementos nuevos dentro del juego, es que la historia es un tanto extraña, pero ¿Qué es lo que vamos a hacer? Resulta que las primeras carreras de XG (sí, las del primer juego) no eran otra cosa que competencias de Realidad Virtual para que la gente se divirtiera, pero que por motivos un tanto raros, estas carreras se prohibieron. Después de bastante tiempo, un grupo de jóvenes aficionados ha decidido revivir este antiguo ¿deporte? pues lo consideran altamente adictivo; sin embargo ellos piensan darle un toque todavía más innovador y que en tiempos de las primeras carreras era algo inimaginable: Que las motos fueran piloteadas por corredores humanos. Algo tan peligroso, era obvio que tuviera bastante oposición, pero después de varios "estira y afloja", el reinicio de las competencias de Extreme G se ha dado.

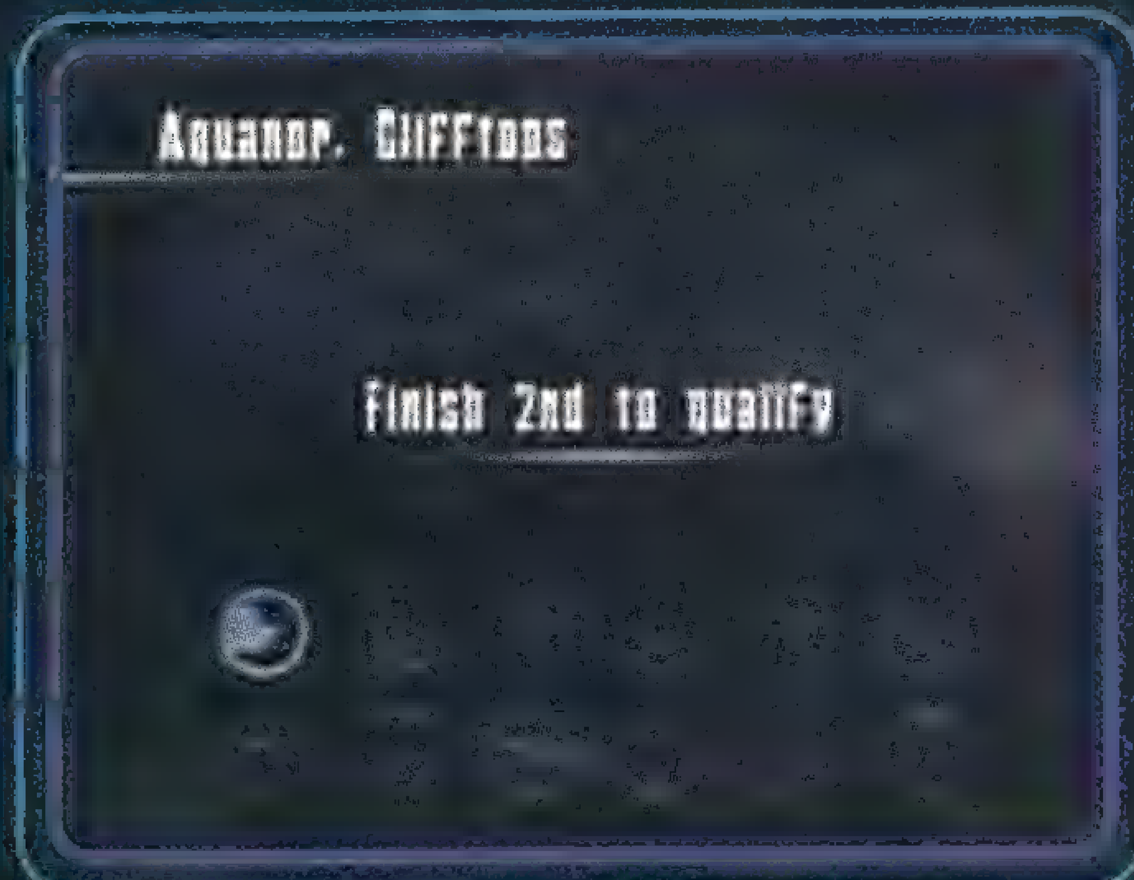




CONTROLLER Y PASSWORD

Extreme G 2 es un juego compatible con el Controller Pak. Aunque de cierta forma no es tan indispensable tenerlo, pues también puedes ir obteniendo Passwords que te dan todo lo importante que se graba en el Controller Pak (circuitos, motos...) pero lo mejor es contar con este aditamento, pues además de que es menos lento grabar que estar apuntando y poniendo Password, las letras que usaron para definir los Password son muy confusas; de hecho nos hemos dado cuenta que es bastante difícil distinguir entre una G y el 6. Definitivamente nosotros recomendamos que te evites problemas y mejor uses un Controller Pak.





Al entrar a la pantalla principal de XG2 veremos que existen 3 modos de juego y una pantalla de opciones. Vamos a ver estos modos de una forma rápida para que sepas qué onda con este título.

MODOS DE JUEGO



Este es el modo principal del juego y sólo es para un jugador. Ahí verás que existen 4 categorías y una opción extra para cargar los datos que tengas grabados en tu Controller Pak (si estás jugando con uno de estos). Al principio sólo podrás acceder a la categoría "Atomic", pero al terminarla se abrirá la siguiente y así hasta que tengas las 4 abiertas. Sin embargo existe una duda muy interesante: ¿Serán estas las únicas categorías que existen? Pues la única forma de averiguarlo es terminando el juego en todas sus Categorías.



Una vez que selecciones la categoría, tendrás que escoger la dificultad. Existen en total 3 distintas dificultades a elegir. Después ya sólo te queda escoger tu moto y prepararte para competir. La diferencia entre categorías son el número de pistas que correrás en cada una y la variación de las mismas. (¿Variación? ¡No te preocupes! Más adelante hablaremos de esto para que no te quedes con la duda). Las pistas también pueden llegar a variar dentro de una misma categoría dependiendo de la dificultad que hayas elegido.

EXTREME CONTEST

Este modo de juego es lo que se podría considerar como lo "clásico" en juegos de competencias, si no futuristas, sí de carreras. Al elegir tu moto, te preparas para competir contra otros 7 corredores en el circuito que hayas elegido y en el número de pistas que tenga ese circuito. Para poder calificar de una pista a otra, es necesario que consigas una cierta cantidad de puntos que te va pidiendo el CPU como mínimo. Estos puntos los obtienes dependiendo de la posición en la que finalices la carrera. Así que para ganar el campeonato es importante que siempre ocupes buenos lugares mientras compites. Puedes guardar los datos de este modo de juego mediante Password o Controller Pak, pero sólo lo puedes hacer hasta que llegues a la mitad de un circuito.



SINGLE PLAYER

La cualidad de estos modos de juego y como su nombre lo indica, en ellos sólo puede participar un solo corredor. Aquí vas a encontrar los Timetrials que son los récords de tiempo para cada pista (ya sabes, la típica opción que no debe faltar en los juegos de carreras), los récords que logres, se quedan grabados en la memoria interna del cartucho la cual sirve -ya que estamos hablando de ella- solamente para guardar estos récords y algunos settings, pero no para grabar el juego en sí. Arcade Mode es un modo un tanto extraño, pues en él corres en una de las pistas que estén disponibles en tu cartucho, pero no lo haces en contra de otras motos sino en contra de unos mini-robots a los cuales debes eliminar con tus armas, al hacerlo obtienes puntos que son tu marcador y al terminar de correr, tu mayor puntuación será el récord de la pista (estos puntos también se quedan grabados en la memoria interna del cartucho). El último modo de Single Player es Practice y está de más decir que es un modo en el que puedes correr en una de las pistas contra los demás competidores, para que así la practiques si es que te está dando problemas. Como está de más decirlo, no lo vamos a mencionar.



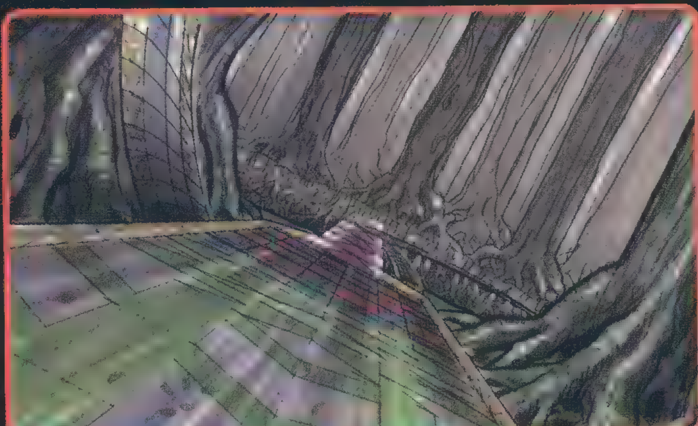


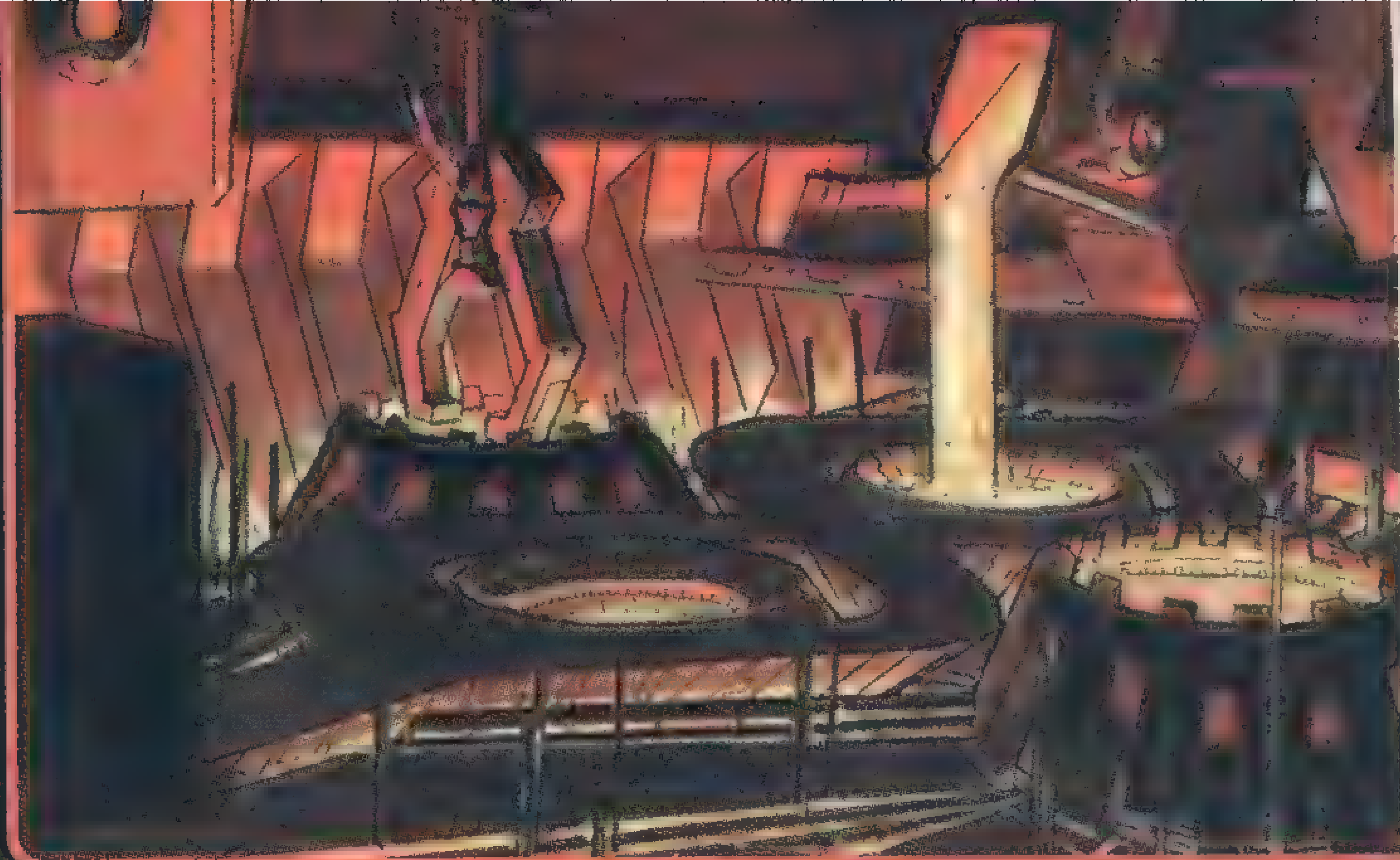
MULTI PLAYER

Estos son los modos de juego en los que pueden competir (entre ellos) más de 2 jugadores. Primero que nada tenemos el modo de Head to Head. Este modo es para competir de 2 a 4 jugadores en la forma tradicional, pues hay que escoger moto, después circuito y correr, sólo que aquí compiten los jugadores que hayan entrado al circuito y ninguno controlado por el CPU. Battle Arena es un modo distinto de juego, pues ahí en lugar de manejar motos, te pones al mando de Tanques y en lugar de correr en pistas, la acción se lleva a cabo en Arenas cerradas (así que como podrás ver, el concepto Extreme G se pierde totalmente en este modo de juego), siendo un poco audaces, podemos adivinar que aquí, lo que hay que hacer, es intentar destruir los tanques de tus rivales antes de que ellos hagan lo propio. Otro modo de juego es el de Multiplayer Cup y es para 3 ó 16 jugadores. Más que nada es una competencia de destrucción de tanques un poco más organizada que Battle Arena, pues sólo se pueden enfrentar uno contra otro y no todos contra todos como en el anterior modo.









MOTOS

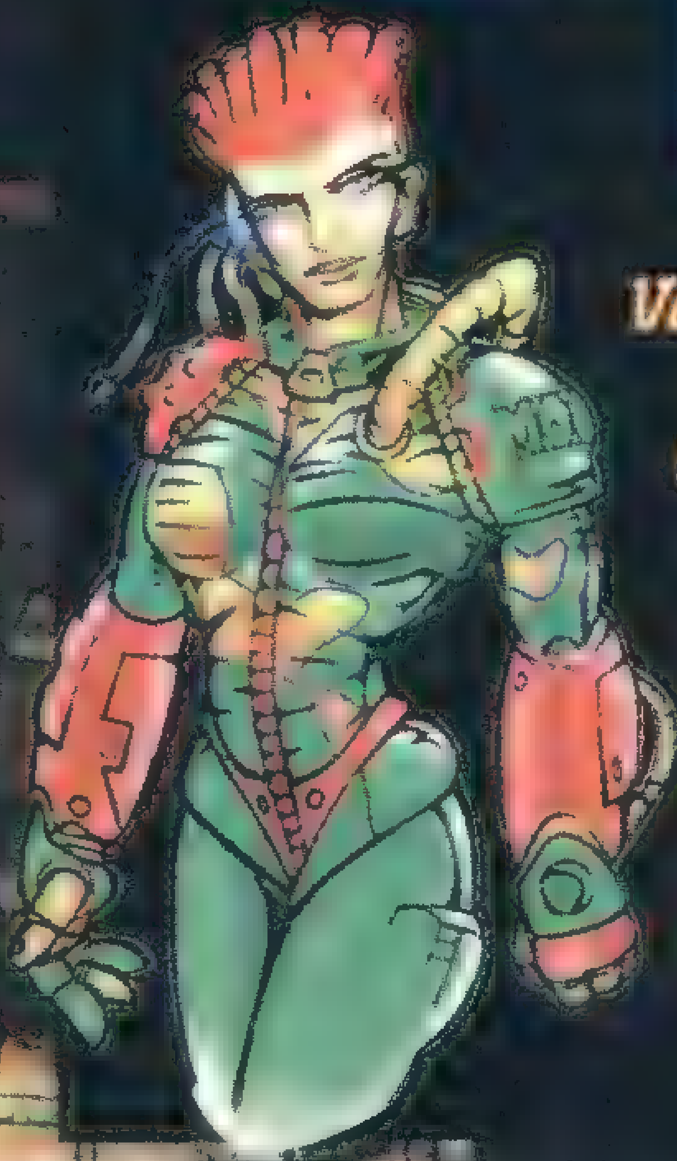


El secreto para ganar en este juego es elegir correctamente la moto con la que vas a competir. Al iniciar, tú tienes la posibilidad de escoger de entre 10 distintas motos las cuales son: G-Spark, Boomsta, Mooga, Grimace, Wraith, Surge, Zeo-Max, Vex, Freeker y Velofire; a diferencia de otros juegos en los que al elegir la moto se siente una gran diferencia entre ellas por sus características, siendo esto un motivo demasiado importante para elegir, podemos decir que en XG2 no es así, pues aunque las características de cada moto son importantes y se siente la diferencia, no es algo crucial y de hecho podemos decir que no existe mucho problema al acostumbrarte si cambias de una moto a otra, pues los elementos básicos de movilidad son muy parecidos (un gran acierto por parte de los programadores). Sin embargo, podemos decir que hay motos con las que es más fácil competir; para nosotros las dos mejores motos de las primeras 10 son G-Spark y Velofire.



Y decimos de las primeras 10 motos porque todavía hay la posibilidad de obtener 3 motos extras, las cuales son: Venom, Wasp y Spectre (siendo ésta última la de mejor Status en todo el juego). Estas motos las obtienes al terminar cualquiera de los circuitos en primer lugar de puntos, sin importar la dificultad. Estas son las mejores 3 motos, pero no puedes abrir algunas opciones o ganar cosas si corres con ellas.





PISTAS

El juego de Extreme G 2 cuenta con 12 pistas diferentes, para que ahí puedas correr en los modos de juego que mencionamos casi al principio del análisis. Sin embargo eso no es todo, ya que cada pista tiene 3 variaciones distintas y es por eso que la gente de Acclaim señala que el juego tiene un total de 36 pistas.



Hasta cierto punto esto es válido, pues aunque generalmente la esencia de la pista se mantiene en cualquiera de las 3 variaciones que se le pueden hacer, las variaciones que le hicieron los Programadores / diseñadores de Probe, hacen que la pista no sea monótona y en algunos casos agregan nuevos elementos a ese recorrido. Cabe señalar que estas pistas tienen elementos muy buenos que hacen que te adentres en la onda futurista en la que se desarrolla Extreme G2. También los efectos gráficos que se emplearon, superan por mucho a lo logrado en el primer juego (estamos hablando de las múltiples fuentes de luz, los efectos de humo, pero sobre todo a las texturas, pues este juego se ve muy rico en este aspecto).



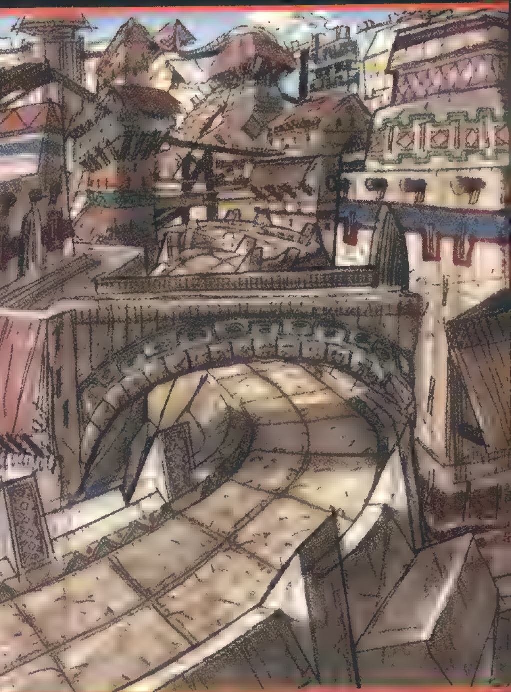


ARMAS

En cada pista es normal que veas unos íconos regados. Estos íconos son armas e items que puedes recoger y usarlos en contra de tus rivales. De estas hay una buena cantidad. Lo interesante en este caso es que algunas de estas armas las puedes hacer más poderosas dependiendo de cuántas veces la hayas tomado en una sola pista.



Por ejemplo, los Homing Missiles al tomarlos por primera vez sólo aparece uno de ellos, pero si vuelves a tomarlos ahora te darán 2, 3 y así hasta un máximo de 5 misiles. Efectos similares los tenemos con las otras armas e items.

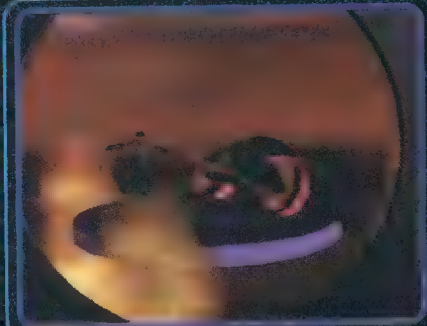


Las armas las usas con el botón C-Derecha, pero es aquí donde tenemos un elemento innovador muy importante: Si el arma que tomaste no es tu predilecta y puede impedir que tomes otra mejor que está más adelante, te puedes deshacer de ella con simplemente presionar el botón C-Izquierda.

Una de las ventajas de las armas, es que realmente le puedes causar mucho daño a ciertos enemigos, tanto, que los puedes poner fuera de combate en una pista y así, ellos al finalizar no obtendrán puntos. Eso es muy bueno si puedes hacerte cargo de tu más próximo perseguidor en puntos, para mantener un cómodo liderazgo.



Bueno, pues tenemos aquí un excelente juego en varios aspectos. La movilidad es muy buena, los gráficos son de los que podríamos llamar "de siguiente generación" en lo que a programación del N64 se refiere. La música no es excelente pero sí buena y cumple con su cometido, pero sobre todo nos parece un juego entretenido. Es aquí donde los videojugadores tendrán que decidir -retomando el tema que manejábamos al principio de este "A fondo"- si lo que quieren es un juego de alta velocidad (F-Zero) o un juego con muchas pistas y bastante detalle (Extreme G 2). A final, ambos títulos son excelentes y las opiniones aquí en la redacción, están divididas.





TRUCOS

¿Recuerdas los códigos que se usaban en el primer XG? Pues este juego no se podía quedar sin tenerlos y como complemento de este análisis los vamos a publicar. Estos códigos son nombres que se deben introducir en la pantalla de "Customize". A esta pantalla llegas presionando el botón R cuando estés seleccionando tu moto.



Puedes combinar varios de estos códigos y para descontinuarlos tienes que introducir el código nuevamente o apagar el N64, pues se quedarán activos para todos los modos de juego. Para saber si entró bien el código, escucharás una voz que dice: "Extreme".



Código	Efecto
LINEAR	Hace que el juego lo veas sin texturas, sólo el "Wire Frame".
2064	Cambia las motos por unos extraños aeroplanos.
MISTAKE	Aumenta el número de armas en una pista.
FLICK	Hace que el juego se vea bastante borroso.
XCHARGE	Te da Láser y Shield ilimitado.
PIXIE	El juego se ve a la "32".
NOPANEL	Quita toda la información de la pantalla.
NITROID	Turbo ilimitado (y efecto de velocidad al ponerlo).
SPIRAL	Hace que la pantalla gire.
SPYEYE	Obtienes "Top View" de este juego.
NEUTRON	Hace que el juego se vea como en la película "Tron".
XXX	Aumenta la velocidad de las motos.





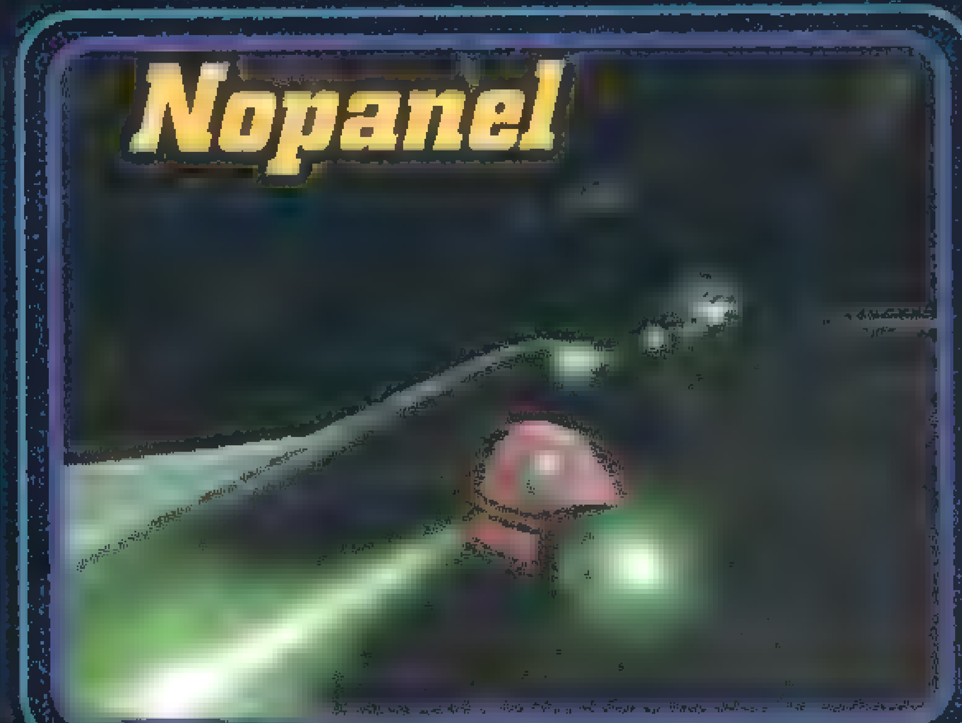
















previo GAME BOY COLOR

Ahora con la salida a finales del año pasado del GB Color han surgido todo tipo de inquietudes. Para empezar la pregunta más común al respecto es sobre la compatibilidad del sistema con cartuchos viejos y cartuchos del GB Color con GB anteriores a éste. En el primer caso se ha dicho que en el GBC se pueden jugar TODOS los cartuchos del normal sin ningún problema. También hemos visto que los juegos que han salido para el GB Color hasta el momento se pueden jugar sin ningún problema en los GB Clásicos, pero desde el GBC puedes desarrollar algunas funciones que el GB Normal no puede en cuanto al proceso de información y puede que algunos juegos sean únicamente exclusivos del GBC. Estas dos dudas son las que más han atormentado a los videojugadores en los recientes meses sobre este sistema. Otra duda, no tan atormentante como la anterior, pero también muy importante es sobre los juegos que aparecerán próximamente y que aprovechan las cualidades del GB Color. A continuación tendremos un serie de "Previos" de los juegos que se podrán jugar a todo color, pero por falta de páginas seguiremos en los próximos números. Esta lista que en este número iniciamos, te puede servir para decidir si adquieres la nueva versión del GB. Nosotros podemos decirte que nos gustan mucho, pero al final siempre debes ser tú el que decide, nosotros sólo te los mostramos.






Compañía

GAME BOY COLOR


Compatible



Clasificación

Desarrollado por **Digital Eclipse Software**

4 megabit
Memoria

Acción Aventura
Categoría

Diciembre 1998
Fecha de Salida

Quest for Camelot

Una agria discusión comienza en la mesa redonda del Rey Arturo. Uno de sus caballeros de nombre Ruber ha decidido obtener más poder del que ya tiene y para conseguirlo va en busca -precisamente- del Rey Arturo. Ruber se autoproclama rey y repentinamente ataca a Arturo, pero uno de sus caballeros de nombre Lionel se antepone entre Ruber y el Rey saliendo gravemente herido. Arturo desarma a Ruber con su espada Excalibur y es desterrado de Camelot. El caballero Lionel murió resulatado de su herida, dejando sola en el mundo a su hija de nombre Kayley, una muchacha muy valiente que siempre ha querido ser como su papá: Un caballero de la mesa redonda del Rey Arturo.





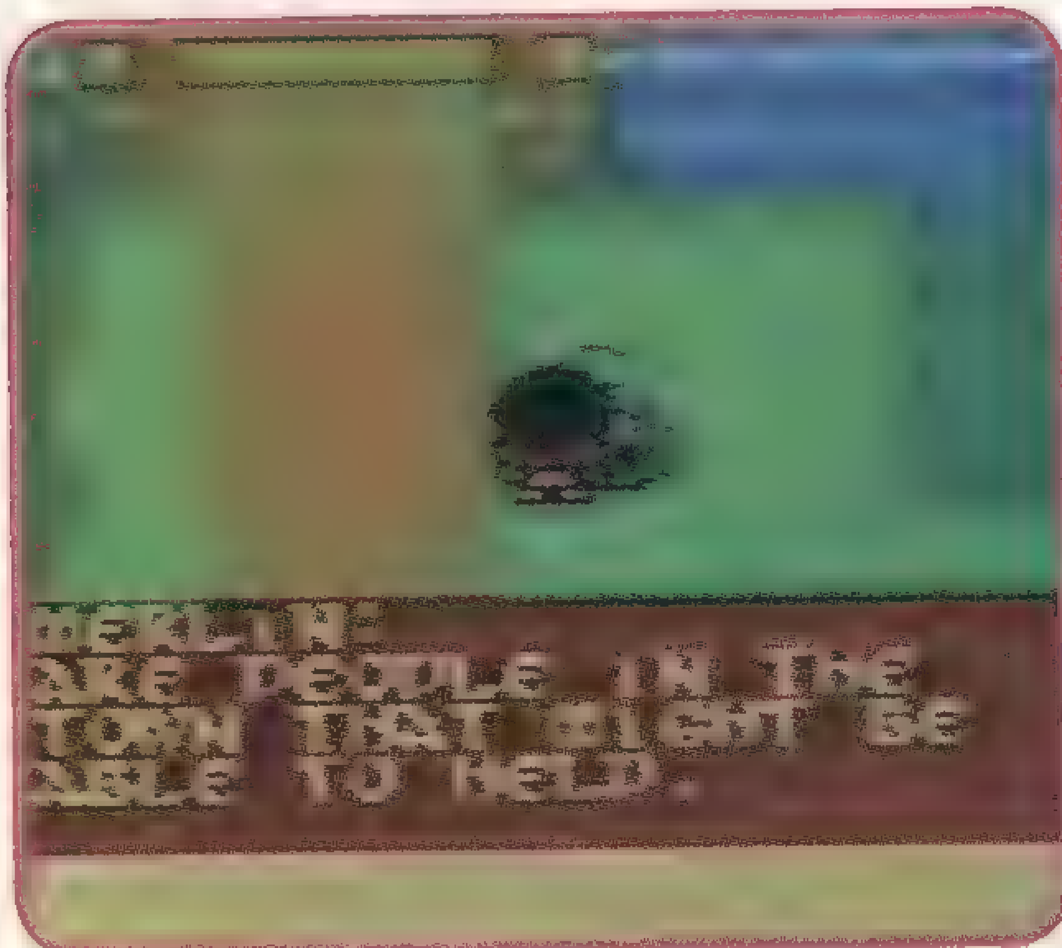




Bueno, ese es el principio de la historia del juego de "Quest for Camelot" el cual está basado en la película del mismo nombre que se exhibió hace ya algunos meses en el cine. El juego fue desarrollado por la compañía francesa "Titus" y es uno de sus primeros juegos compatibles con el Game Boy Color que aparecieron en el mercado (no por nada está en este especial de juegos compatibles con el GBC ¿no?).



La trama del juego se desarrolla 10 años después del trágico día en que Kayley quedó sin padre, pues todo ese tiempo Ruber se encontraba planeando cuál sería la forma en la que él tomaría Camelot y entre sus planes se encuentra el apoderarse de la espada "Excalibur". Después de una serie de eventos, Kayley tiene que huir de Camelot siendo ella la única que podrá salvar el reino de Camelot yendo en busca de la espada "Excalibur" antes de que ésta, caiga en manos de Ruber.



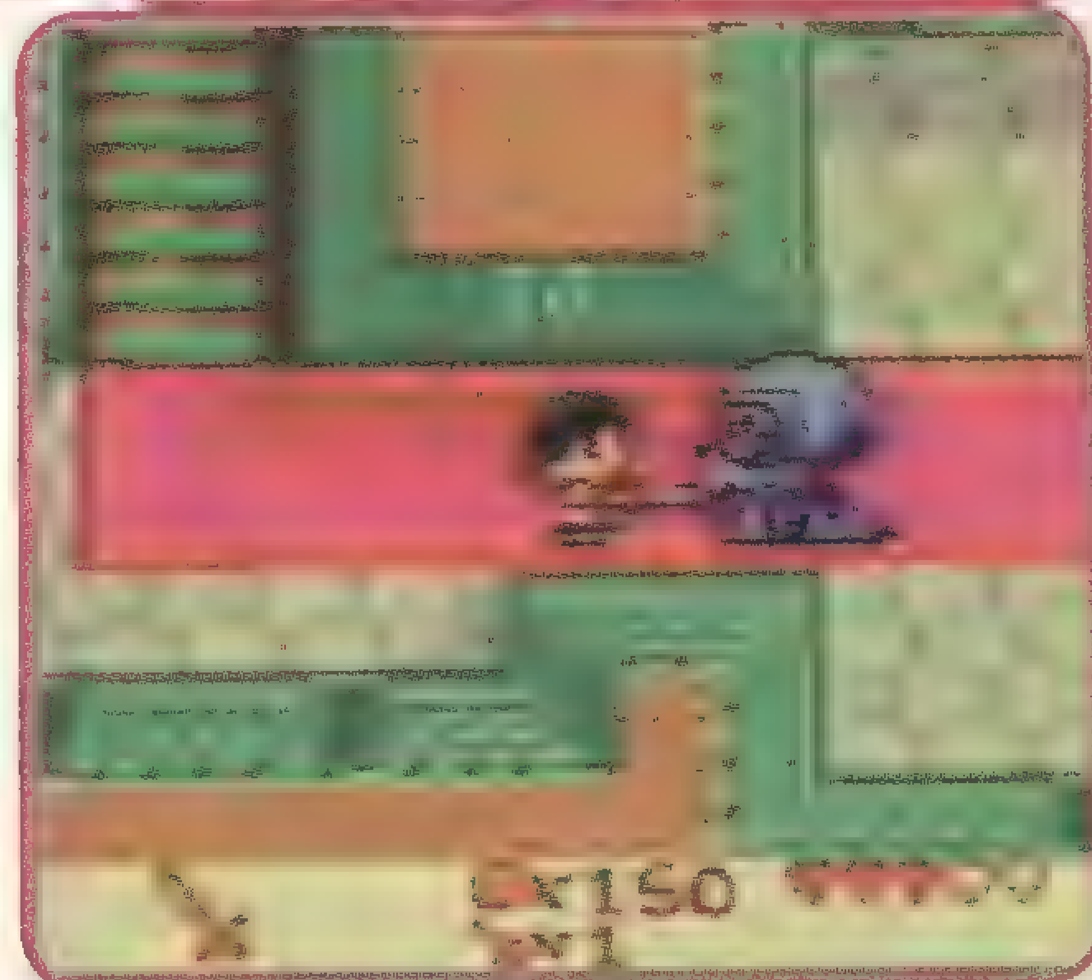
Este es un título de acción / aventura muy al estilo de "The Legend of Zelda" para este mismo sistema. Pues la vista del juego es del tipo "Top View" o viendo al personaje desde arriba, teniendo como diferencia entre estos 2 títulos el hecho de que en Zelda, el Scroll se movía sólo hasta que cambiabas de pantalla y aquí el Scroll es libre.



Bueno, sigamos viendo las características de Quest for Camelot. Siendo un juego de aventuras, tu personaje comienza su recorrido sólo equipado (o más bien deberíamos decir equipada) con lo más indispensable para sobrevivir, sin embargo siempre hay que buscar ítems o armas, pues ahora las antes pacíficas tierras de Camelot se encuentran infestadas de los esbirros de Ruber, quienes por simple lógica podremos adivinar que no están rondando por ahí para darte una felicitación o entablar una charla fraternal contigo.





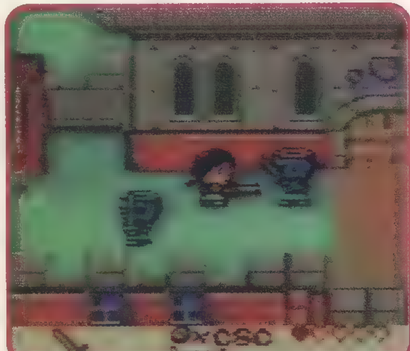




Obviamente estos ítems que necesitas para lograr tu cometido, no los vas a encontrar con mucha facilidad, pues en muchas ocasiones tendrás que ayudar a gente para que ellos te recompencen con lo que necesitas, otras tantas tendrás que resolver acertijos muy complejos y en algunas otras ocasiones te deberás enfrentar a temibles enemigos.



A estos enemigos que mencionamos les podrás hacer frente una vez que hayas obtenido la espada (tu primera misión dentro del juego) y hayas aprendido algunas técnicas para poder usarla. Al hacerles frente a estos rivales (de los cuales hay una buena cantidad a lo largo del juego), aparecerá una línea arriba de ellos cuando los golpees, esta línea indica la cantidad de energía que ellos tienen y ahí podrás ver cuánto daño les hacen tus ataques. Ya que estamos hablando de la lucha contra los enemigos, muchas veces al enfrentarte a ellos, algunos dejarán ítems, dinero o energía al ser eliminados, por lo que no siempre es recomendable escapar de una pelea, sino hacerle frente a ellos pues también así podrás incrementar tu experiencia en batalla y por ende, el poder de tu espada.

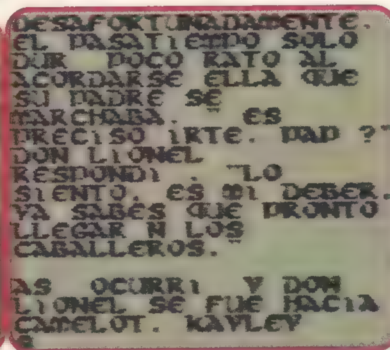




Todos los ítems que vas encontrando, se pueden visualizar después en una pantalla especial, en la cual los podrás elegir para usarlos en el momento que sea necesario (al igual que en Zelda GB, los ítems los puedes asignar algunas veces en los botones del control). Por cierto, este juego te permite ir guardando tus avances prácticamente en cualquier momento, lo cual es muy cómodo.

Una buena noticia para los videojugadores de este país (y de hecho para los videojugadores de varias partes del mundo) es que Quest for Camelot tiene 6 diferentes idiomas a escoger para jugarlo. Esto es muy importante, pues como se trata de un título de aventura, hay que hablar con muchas personas para obtener pistas y resolver acertijos. De lo poco que pudimos ver, el español que se usa en este juego está bien empleado, aunque en la versión que vimos aún faltaban los caracteres con acentos (un detalle que seguramente será corregido).







El juego de Quest for Camelot está dividido en 9 mundos diferentes y además de estos mundos gigantescos también hay 15 cuevas, castillos y laberintos que tienes que explorar para obtener la espada Excalibur y hacerle frente al terrible (por no decir también poderoso, maligno, despreciable y calvo) Ruber. Este es un juego que tiene un buen reto y que seguramente será del agrado de todo aquel que guste de los títulos de aventuras. Los gráficos están un poco arriba del estándar de lo que se ha hecho para el GB, la música por su parte no es tan buena y en momentos tiende a aburrir. Definitivamente recomendable, sobre todo si buscas algo muy similar a Zelda para GB o Pokémon (o sea: un buen juego de aventuras para tu GB) pues te dará largas horas de entretenimiento.







En 1961, la agencia norteamericana de seguridad descubrió la presencia de Aliens entre nosotros. Al parecer, para muchos de los habitantes de numerosos planetas y galaxias más allá de la vía láctea, nuestro planeta les parece un buen sitio para visitar. Su amplia variedad de culturas, terrenos, especies y recursos, hace a la tierra el lugar lógico para vacacionar, investigar, vender... y desafortunadamente para el crimen. Después de muchas negociaciones, fue creada la ITC o Intergalactic Travel Commision (algo así como las naciones unidas pero de varios planetas), la cual se encarga de mantener la paz y el orden dentro del planeta. Para eso, se creó una fuerza especial, la cual trabaja totalmente en secreto conocida como los "MIB" o los hombres de negro.



Crave Entertainment
Compañía

GAME BOY COLOR
Compatible

EVERYONE E
Clasificación

Desarrollado por
Tier Rex

8 megabit
Memoria

Acción Aventura
Categoría

Diciembre 1998
Fecha de Salida





Debido a la gran popularidad que alcanzó la película de MIB, se decidió sacar una serie animada que sólo se basa en algunos elementos y no completamente en todo el concepto de la película, es así como nace la serie de MIB en caricaturas. Crave Entertainment entonces decidió que una serie tan popular necesita de un videojuego para GB y GB Color desarrollado por la compañía Tier Rex (esta compañía productora de software se ha encargado prácticamente de todos los juegos de GB de THQ y ahora comienza a trabajar con Crave). Aunque la serie no tiene un enfoque totalmente infantil, este juego sí parece tenerlo, pues es bastante sencillo y no muy largo (¡ojo!, videojugadores expertos).



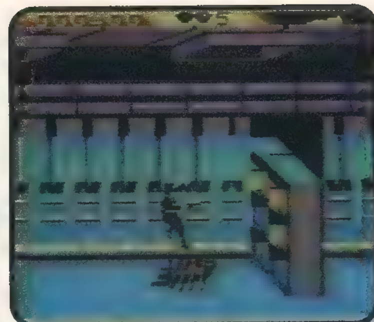
MIB The Series es un juego de acción con "Side Scroll" o Scroll de lado y tú controlas al agente Slick, quien tiene que salvar al agente Kay el cual fue secuestrado por una misteriosa fuerza extraterrestre (los secuestros siguen siendo la piedra angular dentro de las historias de los videojuegos). Obviamente por el estilo de juego, cuenta con muchos de los movimientos clásicos como disparar, saltar y escalar. También podemos decir que está dividido en 6 escenas y tus avances los podrás guardar con Password (para hacer aún más fácil el juego). A continuación le daremos un rápido vistazo a las primeras escenas del juego.





Escena 1 MIB Headquarters





Tu primera misión se lleva a cabo en las oficinas centrales de los MIB, la cual ha sido invadida por los secuaces de Loophole (el causante de todos los problemas de los MIB). Realmente no hay gran problema para terminar esta escena, pues lo único que debes hacer es avanzar siempre hacia la derecha, hasta llegar al elevador final para pasar al siguiente nivel. Aquí no hay jefe final, pero sí te tendrás que enfrentar a unos molestos bichos que caen del techo (la mejor forma de eliminarlos es saltar sobre ellos). Otra parte un tanto peligrosa es donde hay unas esferas que al tocarlas comienzan a rebotar por toda la pantalla y que de un golpe te eliminan. Aquí es muy importante tu destreza, pues hay que estar esquivando estas esferas hasta que desaparezcan por completo (además de encargarte de los enemigos normales). Otra buena técnica es saltar estas esferas cuando están en sus bases para no activarlas, pero debes hacerlo con mucho cuidado.



Escena 2 Manhatten

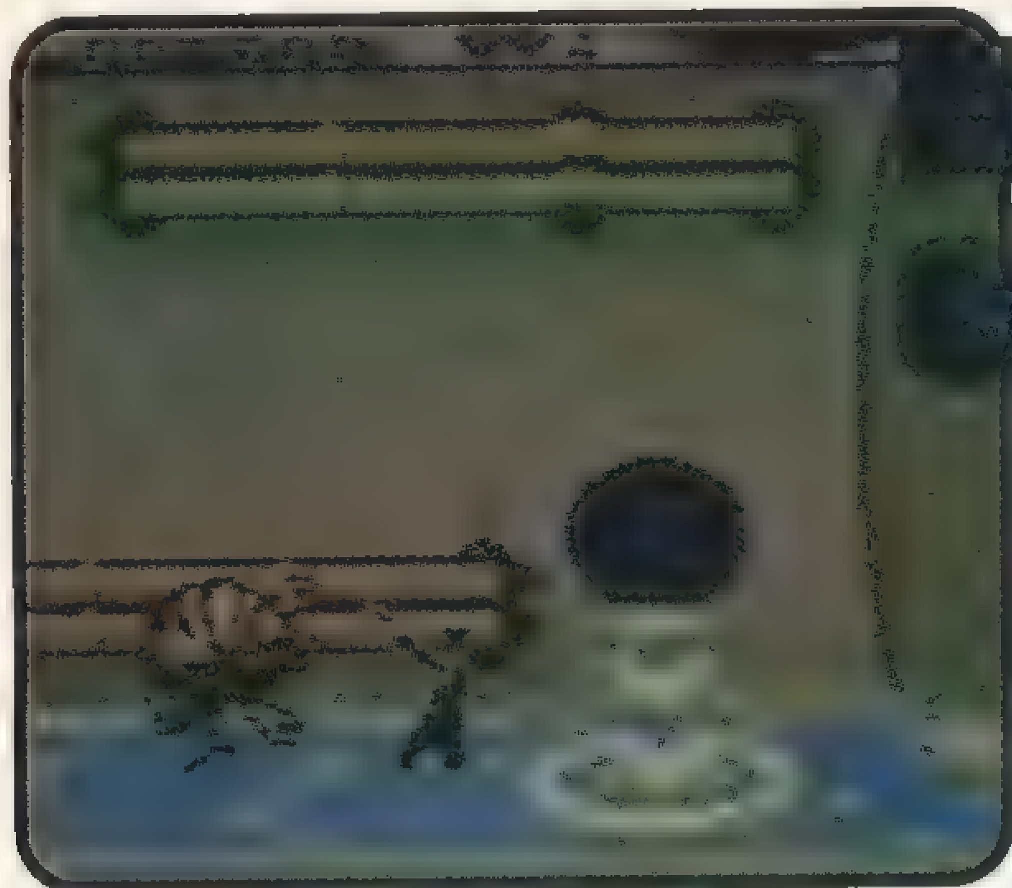




La segunda escena se desarrolla en las calles de la ciudad de Manhatten. Al igual que en la escena anterior tienes que avanzar siempre hacia la derecha, pero aquí no vas a encontrar un elevador, sino que aquí si ya hay un jefe de nivel. El mayor problema de esta escena radica en que muchos de los enemigos han tomado la forma de habitantes de la ciudad e inclusive hasta de cosas, por lo cual debes estar muy atento, pues de repente alguien que esté leyendo su periódico de forma inocente o hasta un objeto como una bicicleta puede convertirse en un enemigo y atacarte. También debes tener cuidado de no caer en los hoyos del piso, pues puedes perder una vida. El jefe es un hombre de capa y sombrero negro al que hay que eliminar a distancia.

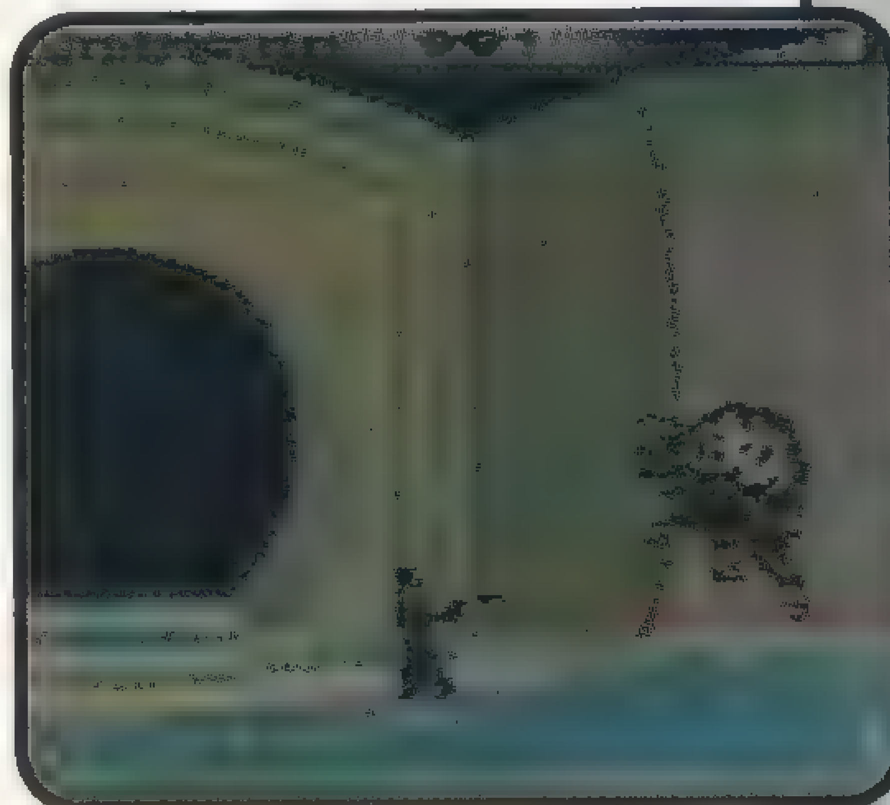






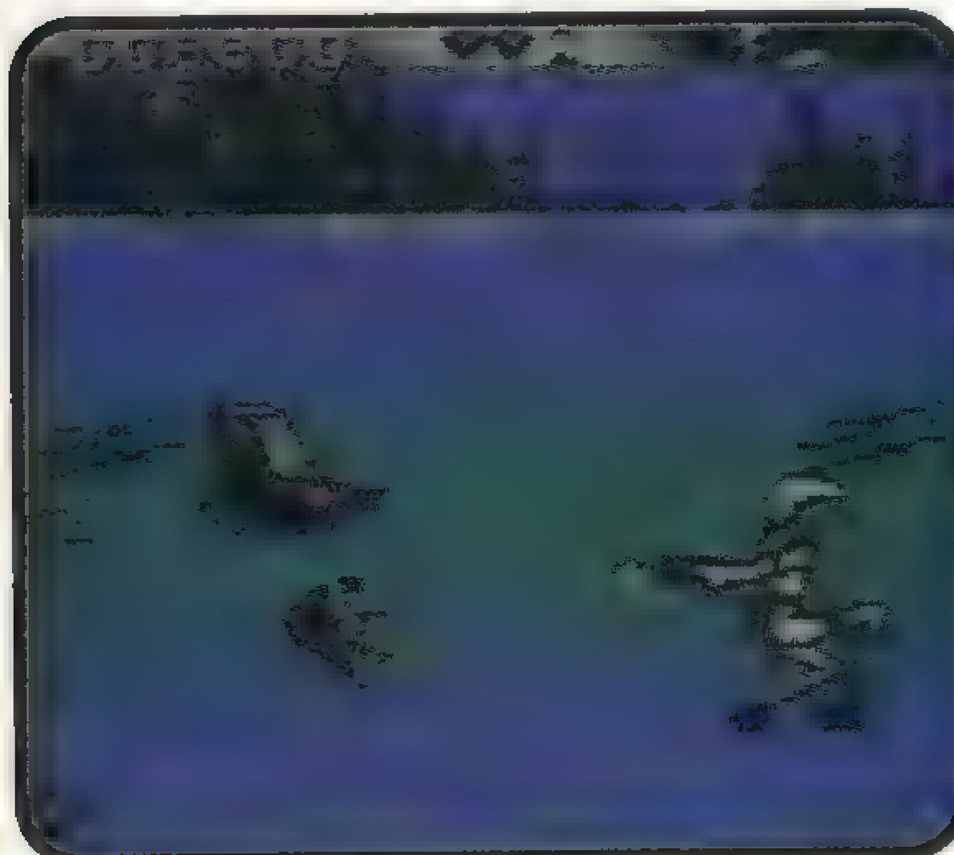
Escena 3 Sewer System

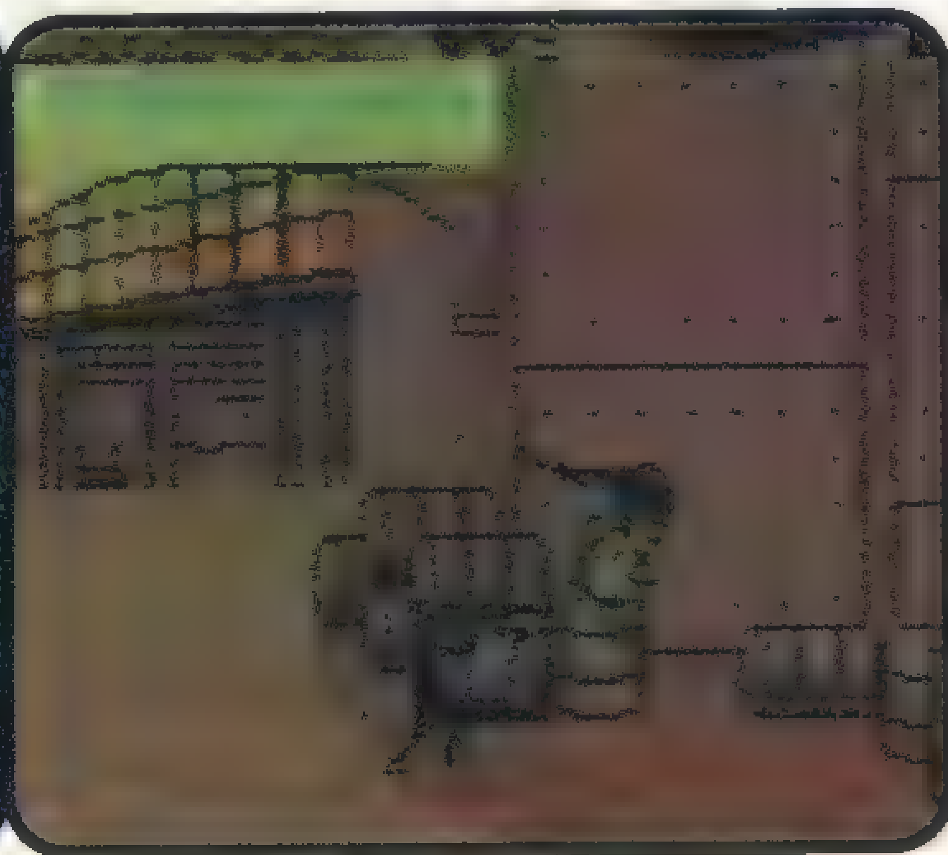
Como si se tratara de una película de monstruos (para ponerle un poco de emoción al asunto) la batalla la continúas en el drenaje de la ciudad. Obviamente por tratarse de un nivel avanzado, aquí te encontrarás con más peligros y trampas (mucho ojo con las salidas de agua de los tubos grandes). Fuera de eso, la temática sigue siendo la misma que en los niveles anteriores, pero con mayor dificultad. Otra cosa nueva que vas a encontrar en este nivel son algunos ítems. (¿Por qué recién en el tercer nivel? Cosas que difícilmente podrás averiguar).





Bueno, para no echarte a perder la diversión si tienes muchas ganas de jugar este título, dejaremos de contar lo que vas a encontrar en niveles más adelantados y sólo te anticiparemos que quedan 3 niveles más por recorrer. Esto, por obvias razones, son los más complejos pues la dificultad aumenta (algunos videojugadores veteranos encontrarán un poco más de reto aquí).

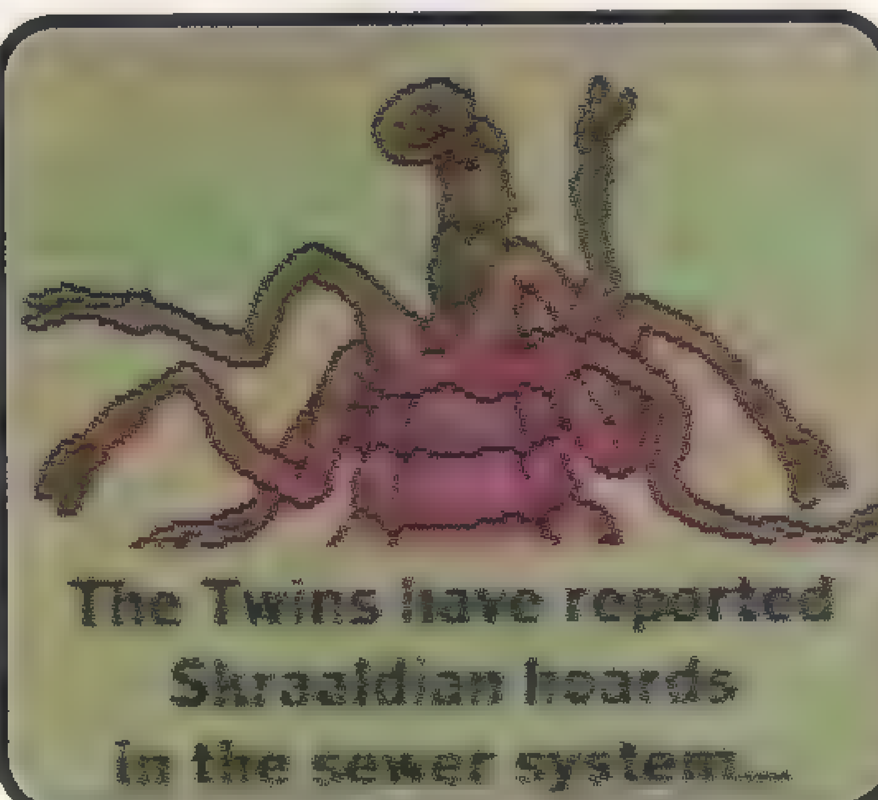




Por cierto, este juego tiene un Plus para todos aquellos que lo jueguen en el GB Color y son unos "Cinemas Display" que aparecen entre cada escena. Estas secuencias aprovechan el poder de procesamiento del CPU del GB Color y por eso sólo aparecen en este sistema. Si juegas MIB en tu GB Pocket o en tu GB Clásico así como en el Super Game Boy, no podrás verlos, pero el resto del juego lo verás sin ningún problema. Bueno, tal como lo mencionamos al principio, éste es un exclente juego para el GB Color... pero para alguien que apenas esté comenzando a jugar, pues es bastante sencillo. Los gráficos se ven bien y también lo que le ayuda mucho son los "Cinema Display" que mencionamos anteriormente. En general no podemos recomendar este juego a alguien que sea de esos videojugadores denominados por la sociedad como "de farmacia" o lo que en realidad es: Videojugadores muy diestros. En cambio, para alguien que empieza en esto de los videojuegos, esta es una excelente opción.









a fondo

CHARLIE COMPANY

BATTLETANX

Un nuevo licenciatario para el N64, 3DO (¿en dónde lo has oído antes?) ha decidido entrar con el pie derecho a esta plataforma y lanza un entretenidísimo juego de acción que lleva por nombre BattleTanx. Al principio fuimos un poco escépticos respecto a este título, pero una vez que lo jugamos unas cuantas horas, vimos que es bastante bueno, tomando en cuenta que es el primer juego de 3DO para este sistema. Pero mejor ya no alarguemos la introducción y vamos a ver de qué se trata BattleTanx.





3DO
Compañía



Accesorio



No. de Jugadores



Clasificación: TEEN

Desarrollado por: 3DO

Memoria: 128 megabits

Categoría: ACCION

Fecha de Salida: Diciembre 1998

BattleTanx, aunque parezca difícil, tiene un modo de historia.
Se supone que...
... el 3 de enero del año 2001, El Centro de Control de Mortalidad en Atlanta, descubrió un extraño virus al cual llamó X2. Este virus era un tanto selectivo, pues solo se hospedaba en seres humanos de género femenino y su nivel de fatalidad era del 99.9%, además de que se expandía rápidamente.



Sin vacunas para este virus, pareció el fin de la raza humana. Mientras tanto, en la ciudad de Nueva York, Griffin Spade le pedía a Madison que se casara con él (si viene al caso, ¿no?).



En fin... el gobierno de los Estados Unidos, al ver que muy pronto habría escasez de féminas, ordenó la ley marcial y evacuó en California a las pocas mujeres que quedaban sanas. Todo aquel que se opusiera, se tenía que aguantar, porque el gobierno ordenó usar la fuerza bruta. Todos los gobiernos del mundo tuvieron que hacer lo mismo, con tal de que el virus dejara de esparcirse.

Mientras tanto, otra vez en Nueva York, Griffin Spade se daba de topes en un poste, al ver la actual situación mundial, pues le costó mucho trabajo recibir el "Yes" de su amada Madison y le duró muy poco el gusto, sin embargo, él le promete a su ex-futura esposa que no dejará que la aparten de su lado.







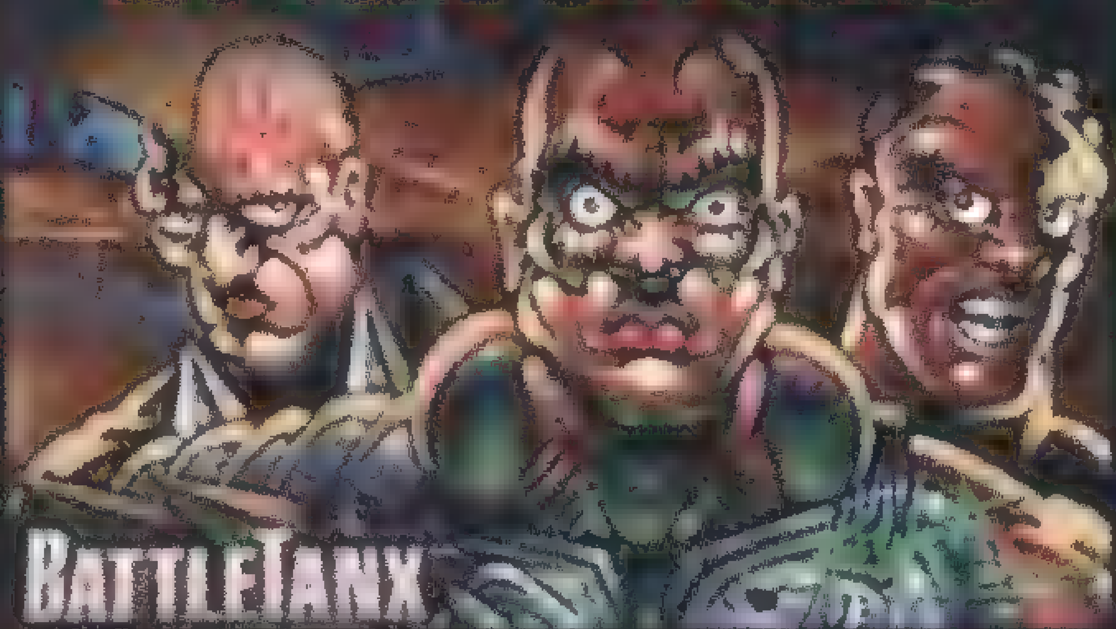
Después comenzó una guerra civil masiva, ya que los soldados se rebelaron con tal de proteger a sus familias; la destrucción de la humanidad empezaba.

Mientras tanto, una vez más en Nueva York, Griffin Spade de nuevo se daba de topes en el mismo poste, al enterarse que su

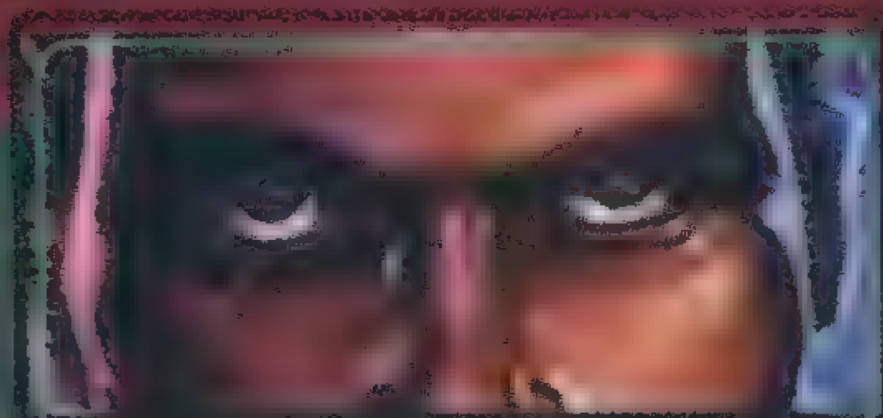


amada Madison se había entregado voluntariamente al gobierno.

Después de este apocalíptico evento, tan solo sobrevivieron en Estados Unidos 50'000,000 hombres y 50,000 mujeres, de un antiguo total de 260 millones de personas. Aunque el virus X2 ya había desaparecido, todos los países del mundo quedaron devastados y los pocos habitantes que quedaban, retomaron sus primitivos instintos y sólo se dedicaban a pelear por territorio; como había muy pocas mujeres, eran consideradas diosas y quien tuviera más mujeres en su territorio, tenía más poder, así que las batallas por territorio y por damas, era lo único que quedaba por hacer.



Mientras tanto, por última vez en Nueva York, Griffin Spade se sobaba la frente, después de tanto tope, al mismo tiempo que tomaba la decisión de aventurarse de un extremo a otro de su país, para rescatar a su amada Madison, pues según él, aún estaba con vida (que no se haya querido quedar con él es otra historia).



Después de leer esta catastrófica y sexista historia, ahora entenderás por qué éramos escépticas respecto al juego, pero, aunque no lo creas, no es tan malo después de todo.

En la pantalla principal puedes elegir el número de jugadores y el modo de juego, cambiar las opciones, ver "quién fue el gracioso" (o sea, los créditos), introducir códigos que sirven como passwords para continuar en alguna escena (en caso de que no tengas Controller Pak), dar de alta los datos del Controller Pak y comenzar el juego.

En "Options" puedes cambiar el volumen de los SFX y de la música, además de modificar la dificultad y activar o desactivar algunas cosas que te pueden servir durante el juego, como los Powerups, Balas Ilimitadas, etc. También puedes cambiar la configuración del control.

SON CINCO MODOS DE JUEGO:

DEATHMATCH:



Para un jugador o Multiplayer donde gana el primero en destruir siete tanques.

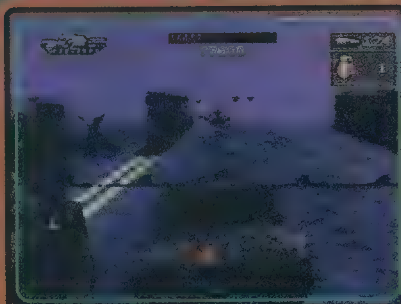


BATTLELORD:

Otra vez para un jugador o Multiplayer. El objetivo es raptar a la "Queen Lord" (o sea, a una chica), de la base de la tribu enemiga, pero ¡cuidado!, ya que los de la otra tribu tratarán de hacer lo mismo con tu "Queen Lord".



ANNIHILATION:



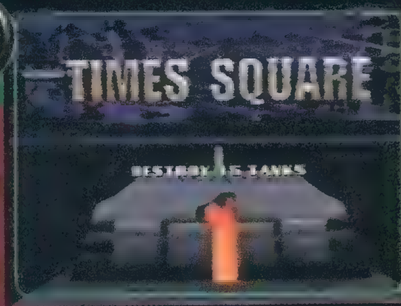
Una vez más, para un jugador o Multiplayer. El ganador en este modo de juego, será quien logre sobrevivir.





Por última vez, para un jugador o Multiplayer. Un relajo total en este modo, pues es el estilo de Deathmatch, pero si se juega de cuatro, es más divertido. Gana el primero en destruir siete tanques.

CAMPAING:



Este es el imprescindible modo de historia, donde tomas el rol de Griffin Spade y, sin darte de topes en los postes, deberás atravesar todo el país, desde Nueva York hasta California, pasando por Chicago y otras ciudades para poder reunirte con Madison.





Son alrededor de 70 escenas por las que debes pasar para cumplir con tu misión y en cada una debes hacer algo distinto, por ejemplo, a veces deberás destruir cierto número de tanques, o proteger a la Queen Lord o simplemente llegar a un lugar.

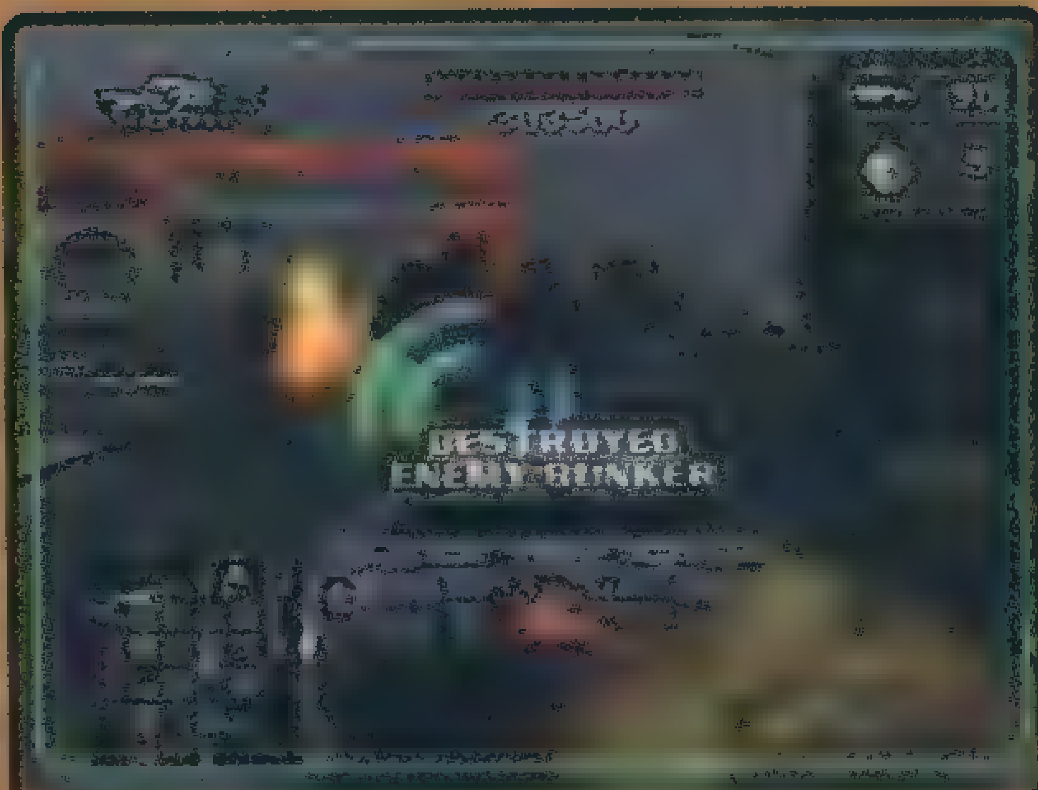
A grandes rasgos, el concepto principal del juego es conducir unos tanques y destruir todo lo que se te ponga enfrente, pero de preferencia debes acabar con los tanques enemigos.







Son tres tipos de vehículos los que usan los rivales. El tanque normal, que es como el tuyo, el moto-tanque, que es como una motocicleta blindada, y el tanque Goliath, que tiene mucha resistencia y sus disparos son devastadores, pero sólo se mueve sobre un riel y no puede avanzar.



Cuentas con muchas armas e ítems para que el camino no te sea tan difícil. Hay granadas, minas, misiles teledirigidos y de gran calibre, para que te defiendas; y botiquines, powerups, radares y campos de fuerza, para que no te dañen mucho.





Algo que es importante (y curioso) son las "Queen Lords", habrá misiones en las que tengas que rescatar a estas chicas y para identificarlas, están representadas por un ícono que te será difícil pasar por alto. Cuando rescates o raptes a una Queen Lord, debes llevarla a tu base para que esté sana y salva.









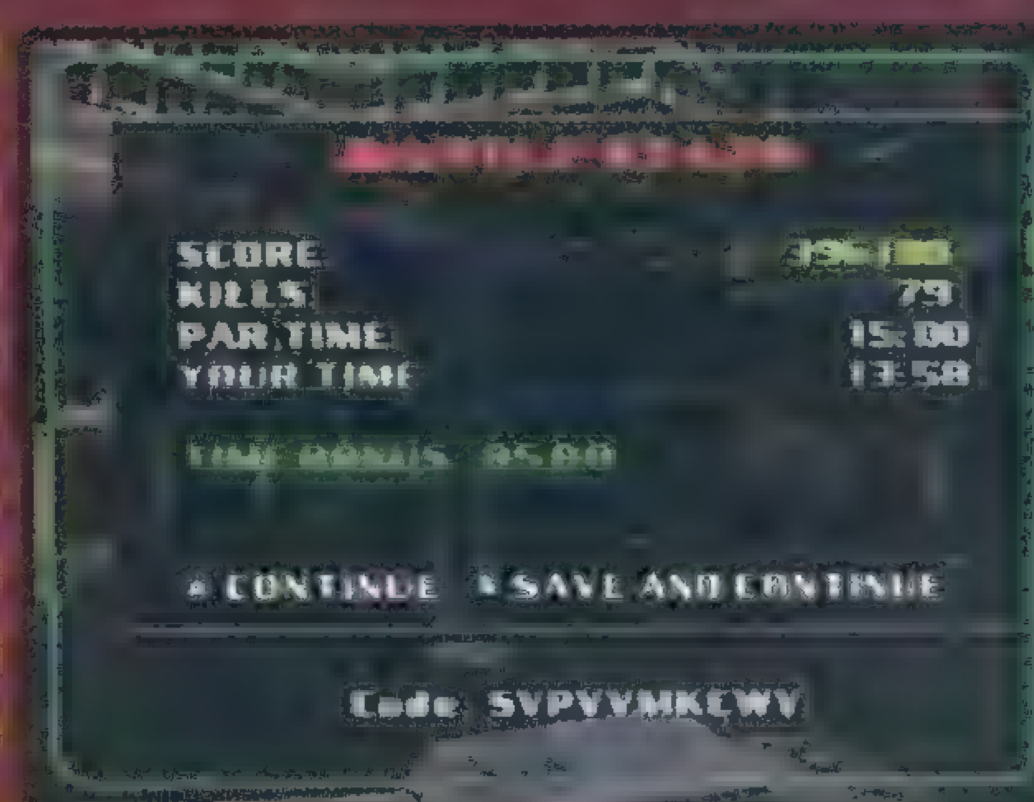
En medio de algunas escenas podrás aumentar tus puntos por medio de los Bonus. Aquí manejas a un tanque Goliath y deberás destruir al máximo número de enemigos que puedas.

El uso del control no es muy complicado, pues aunque uses ocho botones, sólo tres sirven para disparar y los demás no son tan importantes; con en Control Stick manipulas los vehículos. Recuerda que puedes cambiar la configuración de los botones para que te acomodes.





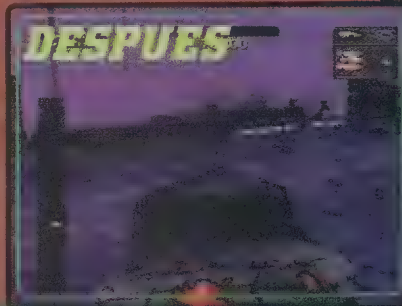
Al final de cada misión, obtendrás una calificación dependiendo de qué tan bien resolviste tu misión, además te califican el nivel destructivo.



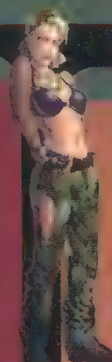
Antes de mencionar los gráficos, debes saber que el juego en sí es muy obscuro (tipo Doom), es por eso que las fotos no son tan claras como hubiéramos querido, pero tanta obscuridad se debe a que el tema de este título es un tanto apocalíptico y a lo mejor, los programadores de 3DO pensaron que no hubiera sido buena idea sostener una guerra nuclear en un campo verde con un cielo bien azul y con pajaritos revoloteando.



En concreto, los gráficos son buenos, sin llegar a ser sorprendentes. Los diseños de los tanques son pocos, pero bien hechos, además hay un detalle muy bueno aquí pues cuando tu tanque es dañado, realmente se dañará su estructura y no solamente te bajará la barra de energía.



Un efecto gráfico que está excelente y que desgraciadamente sólo se puede apreciar en vivo, es el del humo. Era obligatorio que esto quedara bien programado, pues prácticamente lo único que se ve en el juego son explosiones y humo.



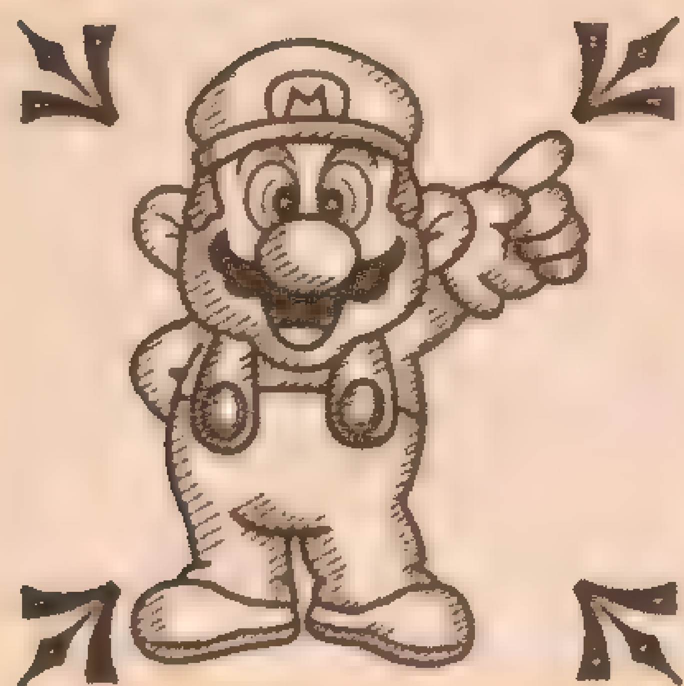




Hay dos tipos de vista para que elijas la que más te agrade: primera persona y tercera persona. Siendo sinceros... no hay diferencia.

Algo de lo que está muy orgulloso 3DO es de la inteligencia artificial, pues los enemigos no tienen algún patrón definido (por suerte nosotros sí...) de pelea y siempre atacan de forma impredecible, con lo que, tanto el nivel de dificultad como la diversidad dentro del juego, aumentan.

Como comentario final, podemos decir que este juego no es ni complejo, ni innovador, ni espectacular, sin embargo, es muy divertido. La música va muy de acuerdo con lo que el juego es y los efectos de sonido son muy buenos. En los gráficos no se esmeraron tanto, pero por un lado está bien, porque a final de cuentas terminas destruyendo todo. La historia , aunque es un poco... rara, por lo menos tiene y además te da curiosidad saber qué va a pasar con Griffin y sus peripecias y cada vez que avanzas, te aparecen más cinemas display narrándote lo que va pasando; un punto a favor es que durante el trayecto no siempre vas a estar solo, pues los aliados de tu "tribu" te ayudarán. Este título es muy largo, pero una vez que lo termines, podrás jugar algunas escenas usando a las bandas enemigas, con lo que te da un nuevo reto, además el juego te va a durar mucho gracias a los modos de Multiplayer si tienes a algún otro videojugador, pues son bastante entretenidos. En fin, si te gusta mucho la destrucción, la estrategia y las películas de Mad Max, BattleTanx es para ti.



EXTRA



Año 8 Febrero 99 Sistema Informativo Club Nintendo

Nintendo y sus juegos para este año

NOVEDADES

Recientemente Nintendo anunció varios títulos que tienen como personajes principales a varios de sus personajes más populares y en algunos casos ¡a todos los personajes populares! (Sigue leyendo y verás por qué).

Primero que nada, tenemos el juego de Mario Party. Este título se basa en los populares juegos de mesa y del cual hablamos en este ejemplar (de hecho, hasta portada tenemos) así que mejor pasemos a ver los otros juegos.

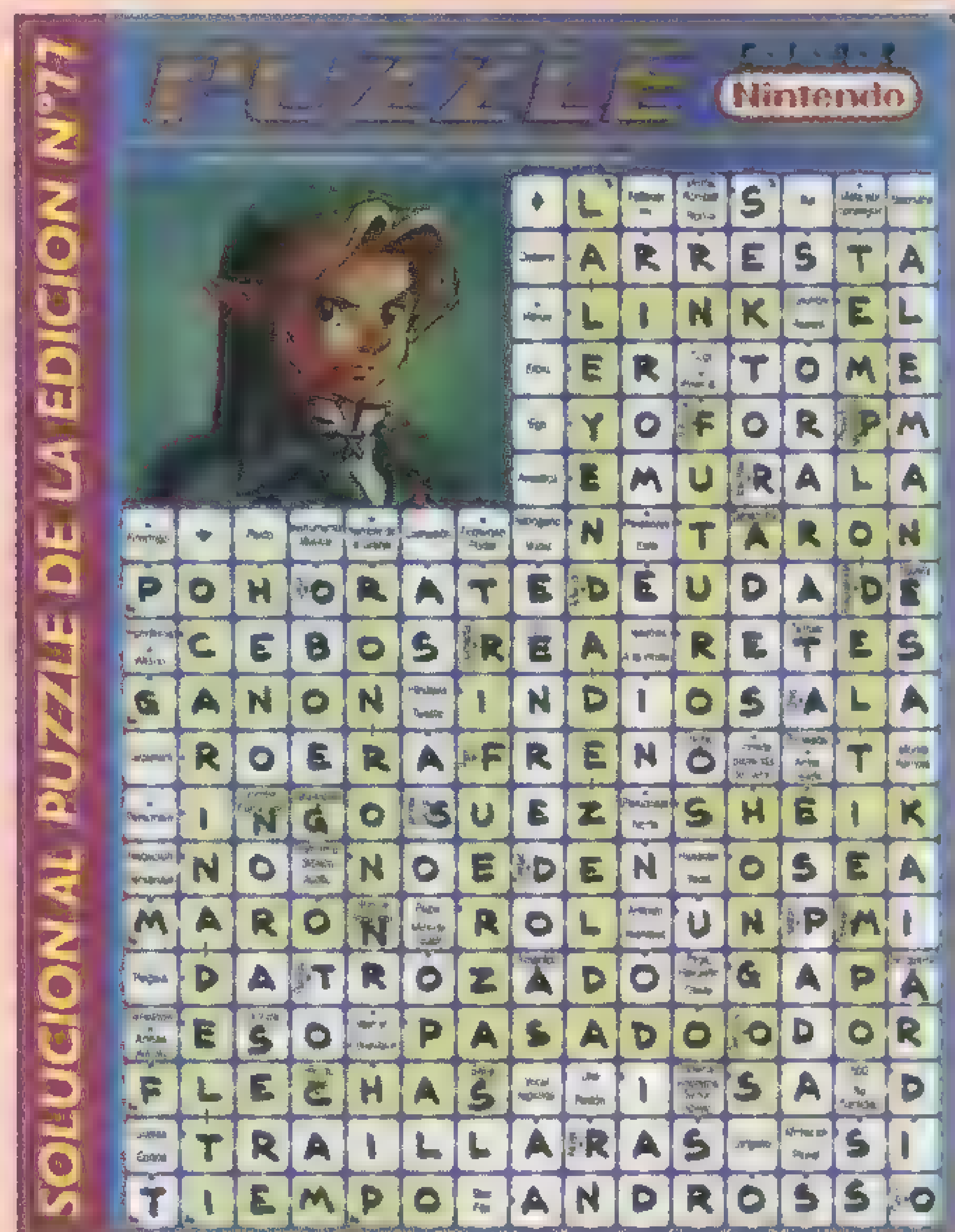


Smash Brothers



Mario Golf: No es la primera ocasión en la que Mario y su hermano Luigi hacen su aparición en un juego de Golf; los que tengan algo de tiempo jugando sistemas de Nintendo, recordarán que antes habían aparecido un par de juegos con las mismas características. El primero de ellos es "Golf" para el GB el cual apareció en Febrero de 1990 y el NES Open Tournament Golf el cual apareció para el NES en Septiembre de 1991. Una de las características de los juegos de Golf de Nintendo es que aunque mantienen los elementos básicos de este deporte, lo hacen de una forma no tan compleja como lo es el deporte original, haciéndolo un juego muy entretenido de jugar y fácil de entender (aunque eso no quiere decir que no se apegue a la realidad). Este juego recientemente fue anunciado para el mercado Japonés, Nintendo de América no se tardó mucho en anunciar que también estará disponible para nuestro continente aproximadamente a mediados de año. Los gráficos son muy buenos y más o menos del estilo de Mario Kart en el sentido que toman los elementos característicos de los juegos de Mario. Para rematar podemos decir que será hasta para 4 jugadores y tendrá 128 Megas.

Smash Brothers: ¿Un juego de peleas donde los personajes principales son Mario, Kirby, Samus, Link y hasta Pikachu? Pues por muy extraño que suene, así es. Bueno, en realidad no se trata de un juego de peleas como los que todos conocemos donde puedes hacer combos de más 20 golpes y con extrañas secuencias para ejecutar un combo. Smash Brothers más bien entra en un género raro de pelea/entretenimiento, pues aunque sí hay un poco de violencia física al golpear a tus adversarios, el objetivo no es desmayarlos, sino sacarlos de una superficie. Lo divertido de este juego viene cuando compiten los 4 jugadores simultáneos: ¡Se hace un total desorden! Este suena como un juego bastante prometedor, sin embargo NOA aún no ha confirmado si lo piensa distribuir en norteamérica.



Por cierto, otros anuncios que NOA ha hecho son la distribución en nuestro continente del juego Ogre Battle 3 y del cual ya habíamos hablado con anterioridad en esta sección. Para los que leyeron acerca de ese juego, les podemos decir que se trata de un juego de estrategia / RPG donde controlas un ejército de distintas personalidades, pues en él puedes incorporar guerreros, hechiceros, clérigos y hasta brujas. Las batallas son mediante comandos y contra "ejércitos" parecidos al tuyo. También Nintendo tiene confirmadísimo para este año algunos títulos muy interesantes y para muestra tenemos que el anunciado desde hace muchísimo tiempo, por fin llegará este año al N64, estamos hablando de Donkey Kong Country 64. También por parte de Rare este suena como un año muy importante, pues 2 juegos que también se verán son: Perfect Dark y Jet Force Gemini. Ambos títulos prometen muchísimo y cómo no, si uno ve todo lo que ha hecho Rare el año anterior, no se puede esperar algo menos para este 99.





a fondo

STAR WARS ROGUE SQUADRON

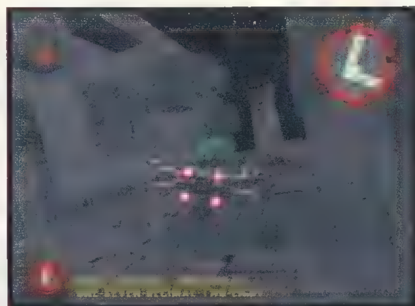


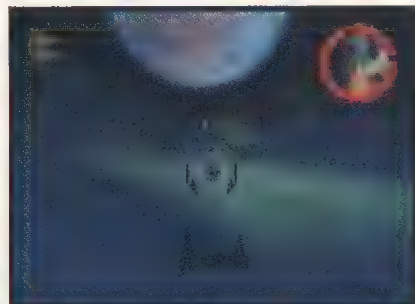
Es tiempo de celebrar en toda la galaxia. La Alianza Rebelde ha ganado la batalla de Yavin. Luke Skywalker, con la ayuda de Wedge Antilles, ha destruído la Estrella de la Muerte. Pero fue muy poco tiempo de celebración, el gran Imperio está agrupando todas las tropas para un solo propósito, eliminar todas las fuerzas de ataque de la Rebelión. Y para salvar a la Alianza Rebelde de la destrucción a manos del Imperio, Luke Skywalker y Wedge Antilles han formado Rogue Squadron, un grupo con 12 de los más hábiles y veteranos pilotos de batalla en la Alianza.



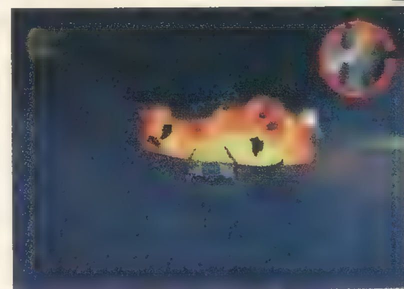
Con la habilidad y el conocimiento para volar la variedad de vehículos en la flota de la Alianza, el versátil Rogue Squadron siempre es enviado a difíciles y arriesgadas misiones. Con el Imperio amenazando, los planetas de la Nueva República y construyendo nuevas bases en toda la galaxia, el coraje y habilidad del Rogue Squadron tomará sus primeras misiones.

En Rogue Squadron, tus misiones toman lugar entre Star Wars: Una Nueva Esperanza y El Imperio Contraataca (las que hasta hace unos años eran consideradas la primera y la segunda película de la serie de Star Wars). Vuela en diferentes aeronaves de combate espaciales comandando a Luke Skywalker, mientras tu oficial superior, el General Rieekan, te dará detalles de los objetivos en las misiones y te aconsejará con tácticas que te ayudarán para destruir la oposición del Imperio. Wedge Antilles y otros miembros de Rogue Squadron te acompañarán en cada una de tus misiones, te auxiliarán a rescatar aliados y buscarán destruir a cualquier agresor (y más). Tendrás que encargarte de los terrores aéreos del Imperio (los TIE-Fighters) así como las fuerzas Imperiales terrestres (AT-ATs, Tanques y torretas) a lo largo de diversos planetas en la Galaxia del universo de Star Wars como en Tatooine o nuevas locaciones detalladas en 3D.

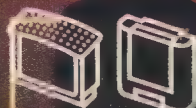




Lo bueno de este juego es que se ve realmente el esfuerzo de Factor 5 por hacer algo bien hecho y de verdad que lo lograron, aunque los escenarios tienen algo de Pop-up. Le pusieron fuentes de luz a muchísimas partes, así ves cómo tus acciones interactúan mucho con el ambiente, por ejemplo, cuando disparas los blasters cerca de la tierra, estos realmente son una fuente de luz. Las explosiones también generan luz y cuentan con buenos efectos de humo.



El control es buenísimo y sobre todo las naves están de lujo, ya que técnicamente y casi perfectas, representan las mismas características de las diseñadas para las películas.



Compañía



Accesorios



No. de Jugadores

TEEN
CONTENT RATED BY ESRB

Clasificación

Desarrollado por

FACTOR 5

128 megabits

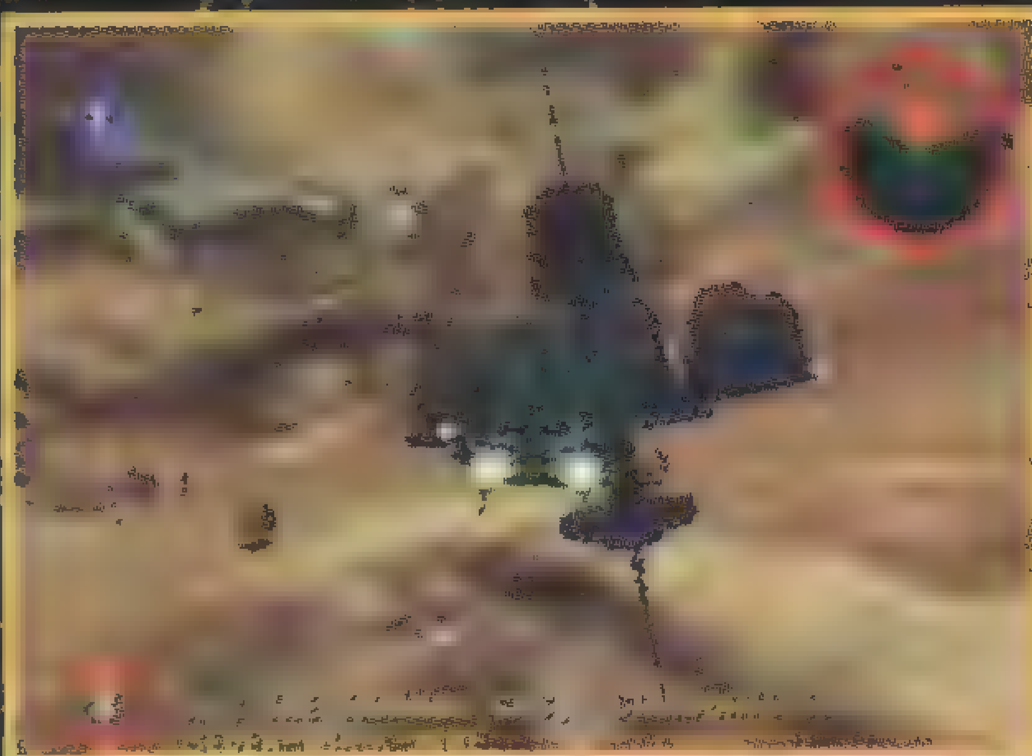
Memoria

Acción / Simulador

Categoría

Diciembre 1998

Fecha de Salida



Un punto importante y que debemos recalcar, es que es el primer juego de Nintendo que sale a la venta en el que puedes utilizar el Expansion Pak. Estos 4 megas de memoria extras hacen que los diseñadores aprovechen más el poder de procesamiento del Nintendo 64.



COn Expansion Pak

Aquí te presentamos unas fotos sin Expansion Pak y otras con este accesorio, tal vez no se pueda apreciar muy bien pero aumenta el frame-rate, por lo que el juego se siente mucho más fluído, el anti-aliasing te permite ver las naves mucho más detalladas y a mayor distancia, además se pueden aplicar más texturas a algunas superficies.



Sin Expansion Pak



Aeronaves de la Rebelión

Al formar parte de Rogue Squadron, tendrás la oportunidad de volar las diferentes naves de la resistencia, desde el versátil y convencional X-wing, el poderoso Y-wing, los súper maniobrables Speeder y A-wing, como el prototipo V-wing. Todas y cada una de estas aeronaves tienen sus propias características y deberás utilizarlas dependiendo de la misión.

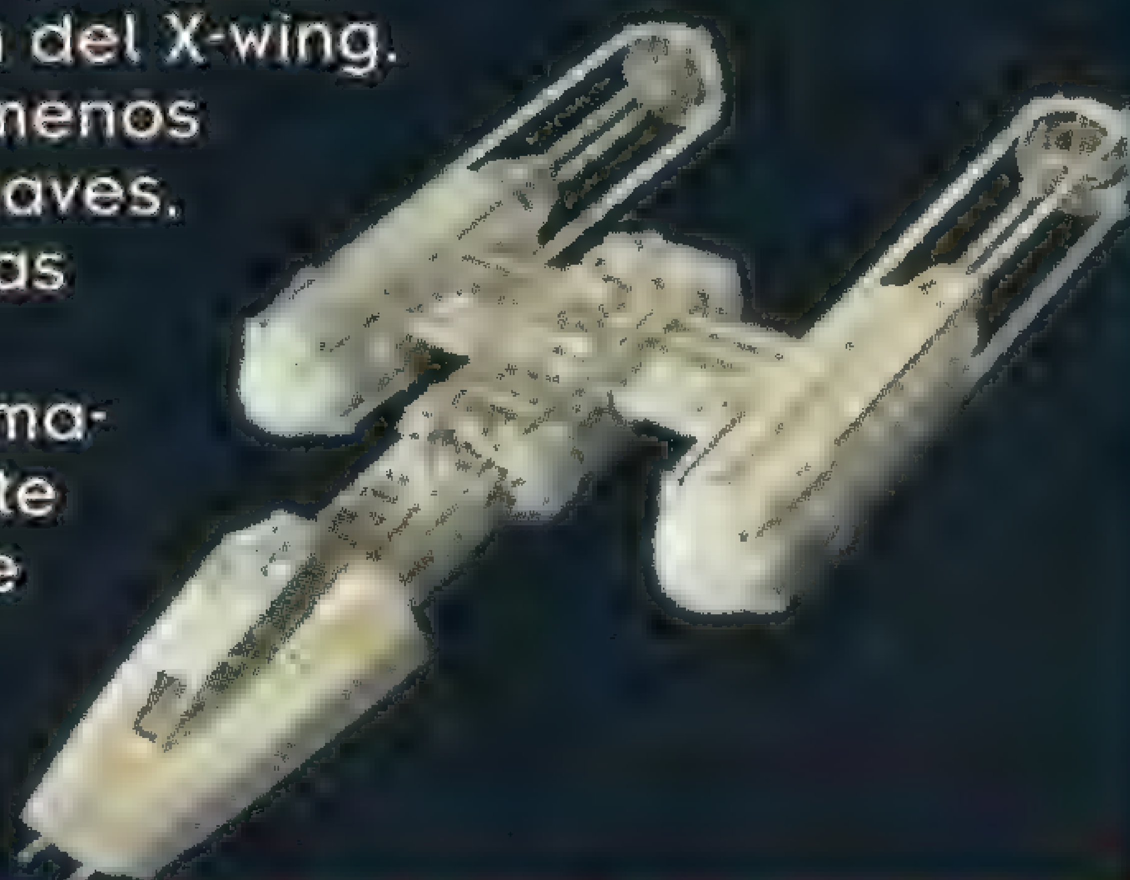
X-wing

Nombrada así por sus 2 pares de alas, esta nave es el arma más versátil de la Alianza Rebelde. En combate, sus alas se despliegan para darle mayor maniobrabilidad, mientras que las alas se cierran para alcanzar mayores velocidades y aún así, girar para evitar ataques. El X-wing está equipado con 4 poderosos cañones blasters en las puntas de las alas, más un lanzador de torpedos de protones. Con una protección de titanio y veloces generadores de escudo, el X-wing puede recibir varios impactos y seguir volando.



Y-wing

Una cruza entre un guerrero y un bombardero, la Y-wing representa la base de la flota de la Alianza Rebelde, antes de la introducción del X-wing. El Y-wing es más grande, lento y menos maniobrable que el resto de las naves, por lo que tiene algunos problemas contra la mayoría de las naves Imperiales. Sin embargo, es extremadamente durable y poderosamente armado con blasters, un cañón de iones y obviamente grandes bombas, haciéndolo el vehículo ideal para atacar cualquier objetivo terrestre.



A-wing

Esta es la más veloz aeronave de combate que tiene la Alianza Rebelde. Corre más rápido que cualquiera de las naves de combate imperiales, por lo que es ideal para las misiones de pega-y-corre.



Su poderoso armamento incluye 2 cañones blasters y varios misiles. Obviamente, el A-wing es extremadamente maniobrable en combate, pero su cabina expone bastante al piloto, por lo que cualquier daño es considerable.

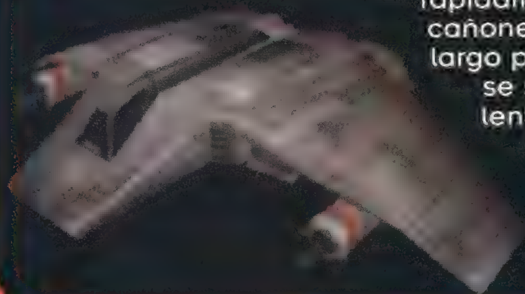
Airspeeder

Este es el apodo del Incom T-47, esta nave fue construida para defender la base en el planeta Hoth en contra de las fuerzas Imperiales, permitiéndoles a los Rebeldes evacuar la base. El Airspeeder sólo se puede maniobrar en bajas alturas, no puede girar sobre su eje y no tiene escudo, sin embargo se compensa por su gran velocidad y poco tamaño, logrando que a las fuerzas Imperiales, se les dificulte apuntarle. Está armado con 2 cañones blaster y un arpón con cable diseñado para eliminar fácilmente a los AT-AT del Imperio.



V-wing

Por su poco peso y gran velocidad, el V-wing tiene gran ventaja comparándolo con el Airspeeder, además cuenta con un gran jet y enormes boosters. Y por si fuera poco, tiene 2 cañones blasters que pueden cambiarse a la modalidad de metralleta y puede cargar con varias rondas de misiles rastreadores. Como aún es una nave prototipo, todavía no están terminadas todas las ventajas de la nave, así que no es recomendable utilizar demasiado el booster o disparar rápidamente los cañones por un largo periodo o se sobrecalentarán los motores.



CAPITULO I

Ambush at Mos Eisley

Esta misión toma lugar en Tatooine, planeta natal de Luke Skywalker, en donde recientemente ha colonizado el Imperio gracias a su localización estratégica, cerca de varias rutas hyper-espaciales. Su gran ciudad portuaria, Mos Eisley, es un lugar perfecto para el comercio interestelar, sin embargo muy peligroso, ya que está lleno de piratas y ladrones. La misión es un tanto sencilla, ya que debes destruir varios de los Imperial Probe Droids y evitar que el Imperio localice cualquier tipo de amenaza en este planeta.





Rendezvous on Barkhesh

En esta misión volarás en Barkhesh, un planeta muy notorio por su calor, humedad y lleno de selvas tropicales. La Resistencia local está transportando provisiones para la Rebelión y el Imperio no piensa quedarse de brazos cruzados, por lo que hará todo lo posible para detener esas provisiones.







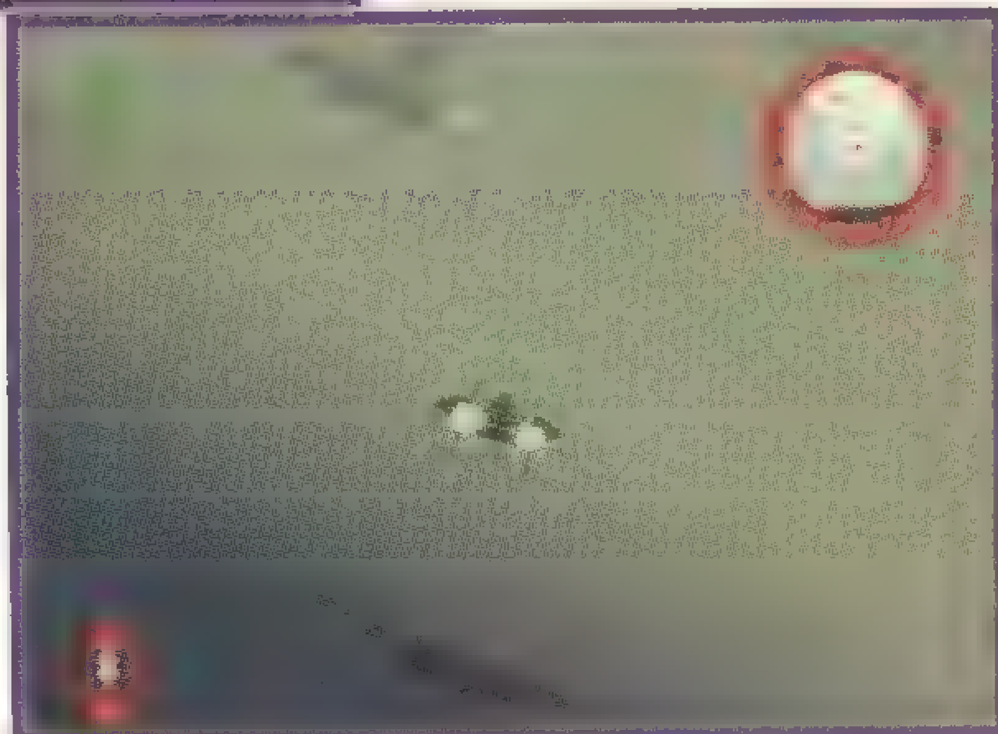


Muévete rápidamente para defender el cargamento, ¡cuidado con los AT-ST! ya que resisten muy bien los ataques Rebeldes.

The Search for the Nonnah

En esta misión pelearás sobre los lagos de Chorax, tratando de localizar una nave derribada de la Alianza antes de que el Imperio llegue primero, ya que ellos también la están buscando. Sólo trata de moverte rápidamente y defiende la nave de cualquier ataque mientras la Rebelión rescata a los pasajeros de la nave dañada.





Defection at Corellia

El planeta Corellia es el hogar de Han Solo, del General Crix Madine y Wedge Antilles, miembro de Rogue Squadron. Con grandes valles, inmensos océanos y amplios paisajes, Corellia es un lugar placentero en la galaxia. Los grandes puertos inter-estelares han atraído la atención del Imperio por lo que ha comenzado la invasión. Trata de completar tus objetivos lo más rápido posible y concentra tus ataques en los TIE-Bombers, ya que son los que ocasionan mayor destrucción.



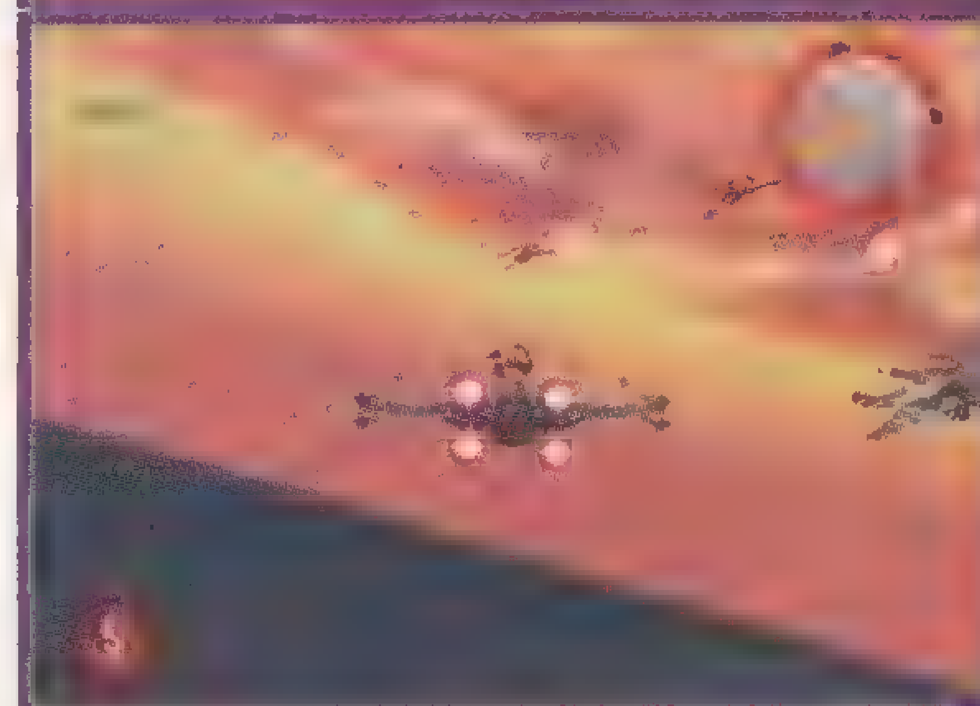


Liberation of Gerrard V

En esta misión pelearás en contra del mejor piloto del Imperio, Kasan Moor. Volarás sobre Gerrard V, planeta cubierto por desiertos y océanos. En algún tiempo, este planeta fue una gran base rebelde, sin embargo fue bombardeado por Star Destroyers del Imperio. Los habitantes de Gerrard V intentan oponerse nuevamente a los deseos del Imperio, así que deberás darle una mano antes de que sea demasiado tarde. Destruye todas las torretas para que los Y-wings puedan hacer su trabajo.







CAPITULO II

The Jade Moon

Tu siguiente misión será en la luna de Loronar, hogar de las fábricas donde las mayores aeronaves de combate del Imperio son construídas. Obviamente es una zona árida lunar con grandes cañones y cráteres. Lo principal aquí, es proteger la flota de asalto de la Alianza Rebelde para eliminar dichas fábricas. ¡Cuídate de las torretas lanza-misiles!





Imperial Construction Yards

Esta misión te manda sobre las fábricas de Balmorra, donde construyen grandes armas de destrucción del Imperio. Localizado en el filo del centro de la galaxia, en el sistema Nevoota, Balmorra es una civilización con muchos edificios industriales. Como siempre, los habitantes han tenido la esperanza de unir fuerzas contra el Imperio y renovar sus armas tecnológicas. Deberás destruir las fábricas más importantes que el Imperio jamás podrá considerar perdidas.

Assault on Kile II

En este planeta atacarás las fábricas más importantes en el sector de la galaxia del Imperio. La superficie de Kile II está rodeada por grandes cañones y cráteres donde deberás localizar un puerto espacial, radares y barracas de tropas imperiales.

Rescue on Kessel

Esta misión toma lugar en Kessel, donde el Imperio tiene una gran prisión. Deberás cazar un gran tren que lleva consigo una gran cantidad de prisioneros importantes para la supervivencia de la Alianza Rebelde, trata de utilizar los cañones de iones sabiamente.

Prisons of Kessel

En esta misión, una vez más deberás volar sobre Kessel, el único lugar en donde el Glitterstim Spice es producido (sus grandes propiedades telepáticas son realmente cotizadas alrededor de la galaxia). Sin embargo tendrás que buscar en todas las prisiones Imperiales y rescatar a todos los prisioneros rebeldes para compensar todas las pérdidas de la Alianza.

Battle Above Taloraan



En esta misión de altura, hay que destruir la reserva de gases del Imperio sobre Taloraan. Debes ser muy cuidadoso con tus disparos, ya que existen muchas reservas comercializadoras privadas y si no tienes cuidado, podrías ocasionar un gran incidente galáctico. Cuida mucho a las tropas que te acompañan, así como los intereses públicos, ante la amenza Imperial.



Escape from Fest



Esta misión te lleva directamente a un planeta en el sector Atrivis, cerca del sistema Mantooine. Aquí el Imperio tiene gandes fábricas de investigación en armas.



Sin embargo, existe una pequeña oposición que ayudará bastante a la Alianza. Trata de ayudar a este grupo para unir fuerzas en contra del Imperio y ganar grandes avances tecnológicos, para vencer a las fuerzas del malígno Emperador.





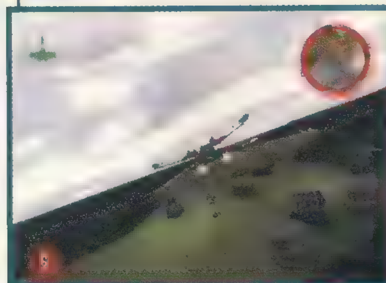
Blockade on Chandrila



Tú y el Rogue Squadron volarán sobre el planeta agricultor de Chandrila, en el sector Bormea de los mundos Core. Este bellísimo planeta tiene 2 enormes continentes, cuyos habitantes son extremadamente pacíficos, desgraciadamente el Imperio desea este planeta por toda su riqueza natural, así que Luke y sus compañeros deberán auxiliar a los pacifistas en contra de la opresión del Imperio. Trata de mantener la calma y no actúes instintivamente antes de ver las consecuencias.



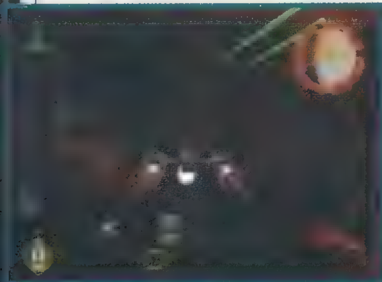
Moff Seerdons Revenge



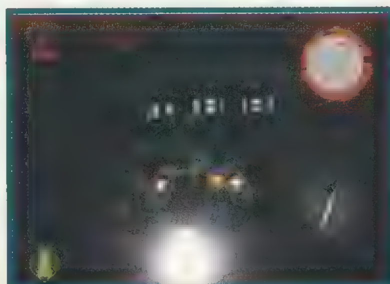
Thyferra, uno de los planetas con selva tropical más hermosos de la galaxia ubicado en el sistema Polith. Aquí es donde el Rogue Squadron debe maniobrar rápidamente para hacer que los abastecimientos de Bacta (una sustancia médica) de la Alianza Rebelde no sean destruídos al igual que las instalaciones y viviendas civiles. Trata de mantener la calma y destruye tus objetivos para después salir corriendo.

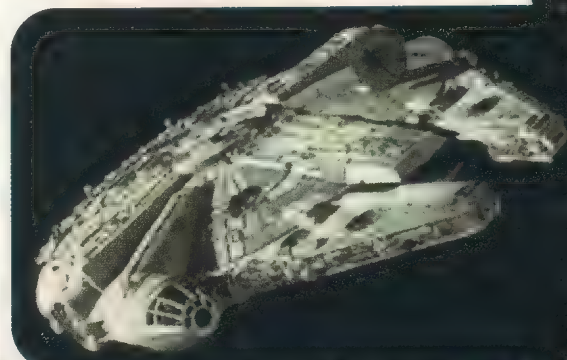


Raid on Sullust



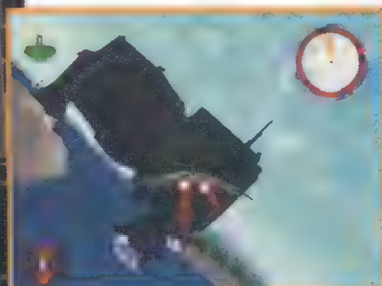
En esta misión, pelearás en la zona más candente del planeta volcánico en el sistema Sullust. Ten mucho cuidado ya que volarás con los Y-wings, por lo que no cuentas con mucha maniobrabilidad ni velocidad, trata de mantenerte firme sobre tus objetivos y no titubees en volarlos con una bomba. Las torretas lanza-misiles son los peores obstáculos, te recomendamos deshacerte de estos ataques antes que nada.





CAPITULO IV

The Battle of Calamari



En este gran encuentro con las tropas Imperiales, Rogue Squadron deberá pelear en Calamari, un planeta que gran parte de él está cubierto por agua, sus habitantes son grandes contribuyentes de la Alianza Rebelde, así que nuevamente Luke y los demás integrantes de la más afamada región de guerreros estelares de la Rebelión, deberán detener todas las espectativas del Imperio que tienen planeados para este pacífico planeta. Trata de actuar con cautela y decisión antes de realizar cualquier acto desesperado por salvar a cualquiera de las ciudades de este bellísimo planeta.



TIPS

-Utiliza el radar sabiamente para llegar a tus objetivos. Trata de mantener el área amarilla a las 12 en punto de tu radar para que llegues rápidamente, una vez que esta área se desvanezca, significa que has llegado al punto indicado. En algunas misiones tú mismo debes de buscar tus objetivos por lo que no verás el área amarilla hasta que encuentres qué atacar.



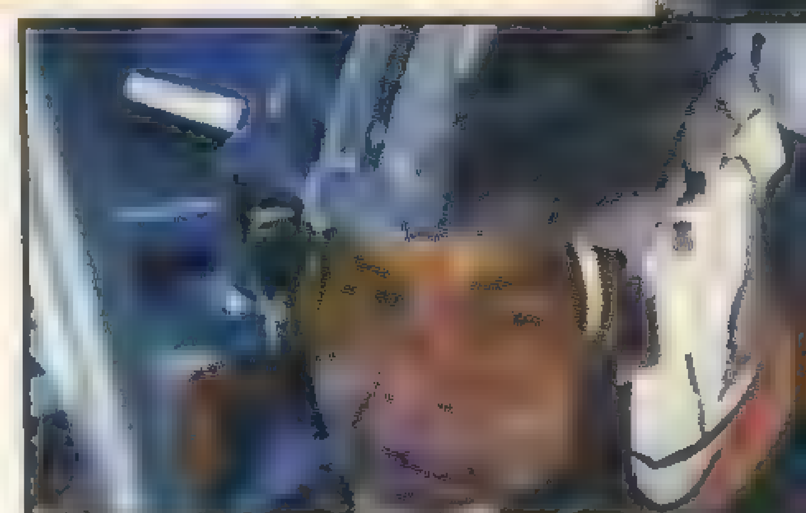
-Utiliza la máxima potencia de los motores o el freno para alcanzar a los enemigos o para apuntar más fácilmente a los objetivos en tierra.



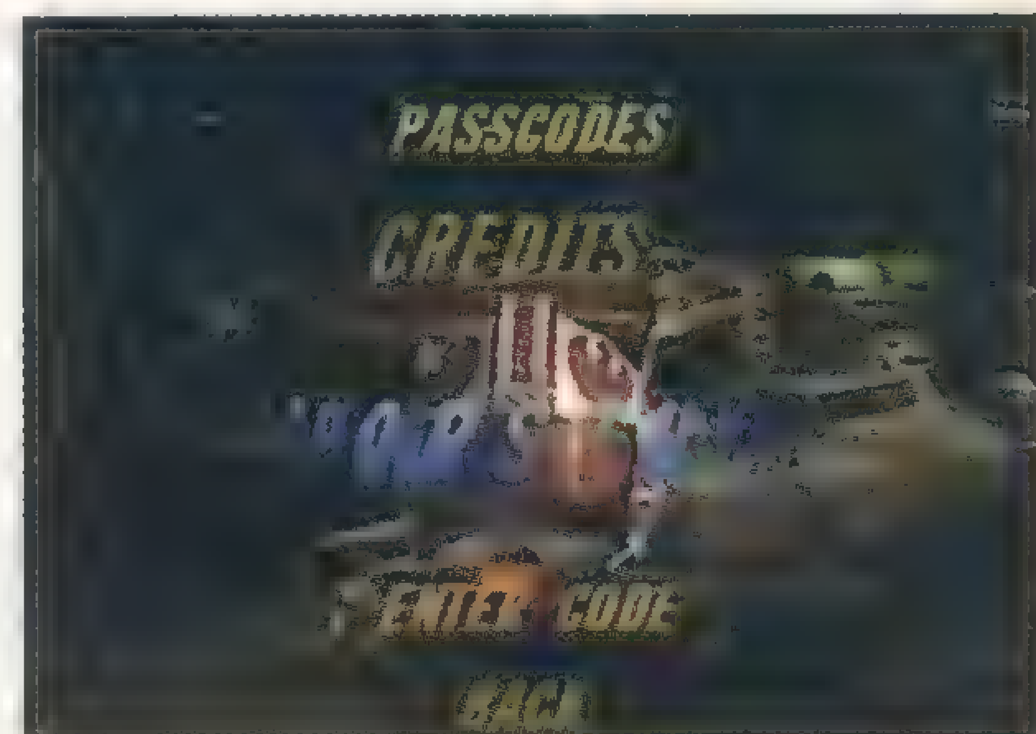
-Pon mucha antención a las direcciones que te da el General Rieekan y tus compañeros de escuadrón.

-Siempre busca a los TIE Bombers y atácalos antes que a los demás TIE, ya que los bombarderos causan un mayor daño a las instalaciones o transportes de la Alianza Rebelde.

-Para que hagas una embestida más efectiva a los objetivos en tierra, trata de alinearlos desde una distancia considerable para que corras hacia ellos y sea más difícil que te peguen. Evita las vueltas rápidas cerca de los objetivos, ya que hace más deficiente el ataque y por lo general quedas casi siempre cerca de su alcance. También puedes utilizar tus frenos, pero que sea desde lejos para evitar que ellos te localicen.

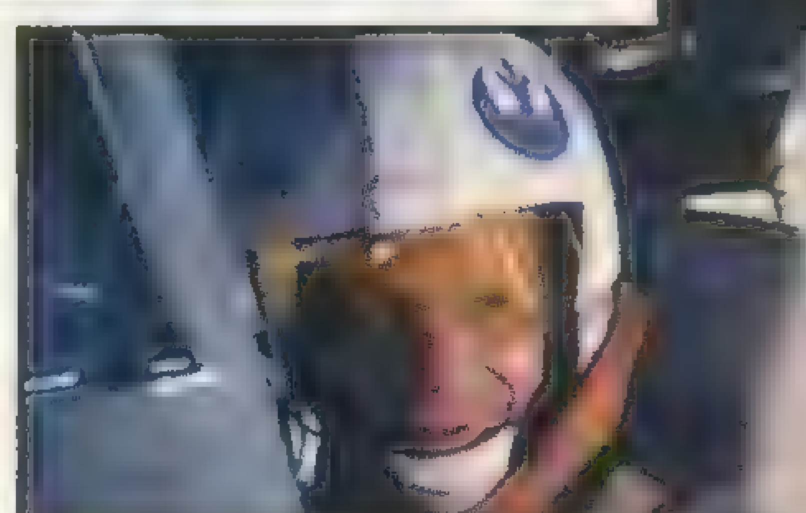


-Desde el principio de la misión trata de ver cuál de los ángulos de cámara es el que se apega más a la dificultad de la misión.



-Cuando vueles en un Speeder o un V-wing, para que tengas más control en las curvas, utiliza el freno izquierdo o derecho para que des más cerrada una vuelta y no pierdas tiempo en regresar a atacar.

-Utiliza las vuletas verticales de 180° o 360° según sea el caso, esto te ayuda mucho para ubicar y atacar más fácilmente a un objetivo en movimiento.



-Para evitar el ataque de los Missile Turrets, vuela bajo y lo más rápido que puedas.

-Todas las naves tienen controles diferentes, trata de acostumbrarte a ellos antes de perfeccionar alguna misión.

-Dentro de algunas misiones encontrarás algún objeto que puedes recoger, si llegas a terminar la misión con este objeto, podrás tener mayor escudo, mejores blasters o misiles seguidores, por lo que te recomendamos tratar de agarrarlos todos.

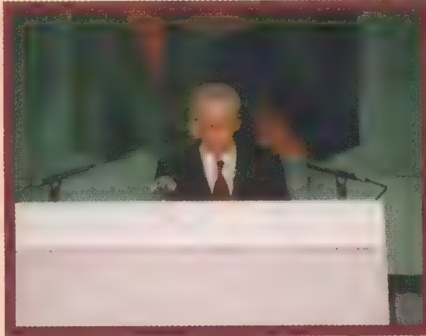
Como te podrás dar cuenta, Rogue Squadron está súper completísimo y la verdad es toda una joya para los verdaderos fans de Star Wars. Si aún no tienes el Expansion Pak, créenos que este juego es un GRAN pretexto para comprarlo, mejora muchísimo en bastantes aspectos. La verdad es una lástima que no lo hayan diseñado para más de un jugador, porque unas batallas de 2 jugadores hubieran sido magníficas para derribar a tus amigos, sobre todo en escenarios con grandes edificios.





¿Nintendo 2000?

Recientemente, el presidente de Nintendo, el Sr. Hiroshi Yamauchi dio una entrevista para un periódico allá en Japón y en esta entrevista comentó sobre un nuevo proyecto de Nintendo. A grandes rasgos el Sr. Yamauchi dio a entender que Nintendo se encuentra trabajando en un nuevo sistema el cual dará a conocer esta compañía próximamente (tal vez el próximo mes de Mayo en el Space World de 1999). ¿Un nuevo sistema? Desafortunadamente fuera de lo que acabamos de mencionar, el Sr. Yamauchi no ahondó en más detalles sobre este "nuevo" sistema, lo cual da mucho de qué hablar o para especular. Nosotros obviamente no podemos quedarnos atrás. ¿De qué nuevo sistema está hablando? El dijo muy claramente que el N64DD sigue en camino y que éste se presentará en el Space World, pero ¿No se tratará de las 2 cosas a la vez? es decir ¿Un nuevo Disk Drive? También el Sr. Yamauchi mencionó que Nintndo es una compañía dedicada al entretenimiento y esto no necesariamente quiere decir que el nuevo "sistema" tenga que ser una consola como nos han venido acostumbrado, no podemos descartar que Nintendo nos sorprenda y se trate de algo totalmente distinto a lo que todos estamos esperando. Por el momento no podemos más que esperar unos cuantos meses a que se lleve a cabo el Space World, ¿no crees?



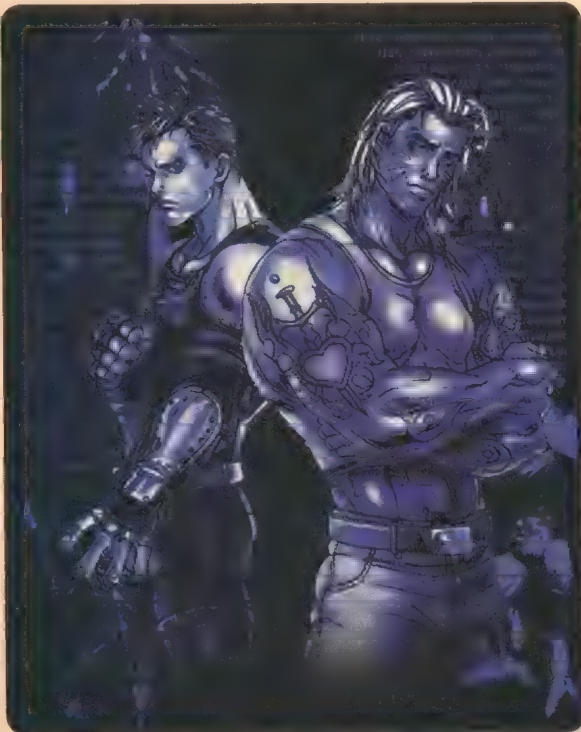
Hiroshi Yamauchi, Presidente de Nintendo Ltd.



¿Este anuncio serán buenas o malas noticias para el N64 DD?

Hybrid Heaven

Esta primera mitad de 1999 Konami lanzará dos juegos excelentes para el N64. Uno de ellos es Castlevania y del cual ya hemos venido hablando a lo largo de varios números, pero hay que recordar que esta compañía tiene varios "equipos" trabajando en proyectos especializados; Castlevania está siendo desarrollado por el equipo de Kobe de esta empresa y el otro título del cual vamos a hablar se trata de "Hybrid Heaven".



Hybrid Heaven es un juego en el que se mezclan elementos de estrategia, de acción así como de RPG, logrando un título único en su género y que muy pronto podremos ver en nuestro continente. Si recuerdas, este juego originalmente fue planeado con un concepto únicamente de manejar toda la acción por medio de comandos, sin embargo mediante ideas que ha tenido el equipo que desarrolló este juego se le han agregado una gran cantidad de elementos, logrando así un título con una increíble variedad de modalidades, más o menos del estilo de Mission: Impossible pero mucho mejor hecho. (Por cierto, otro equipo de Konami, el cual ha sido encargado de otros títulos excelentes para el N64 como la serie de los International Super Star Soccer, NBA in the Zone y Mystical Ninja, es el encargado del desarrollo de Hybrid Heaven, lo cual ya da cosas muy buenas de qué hablar de este juego).

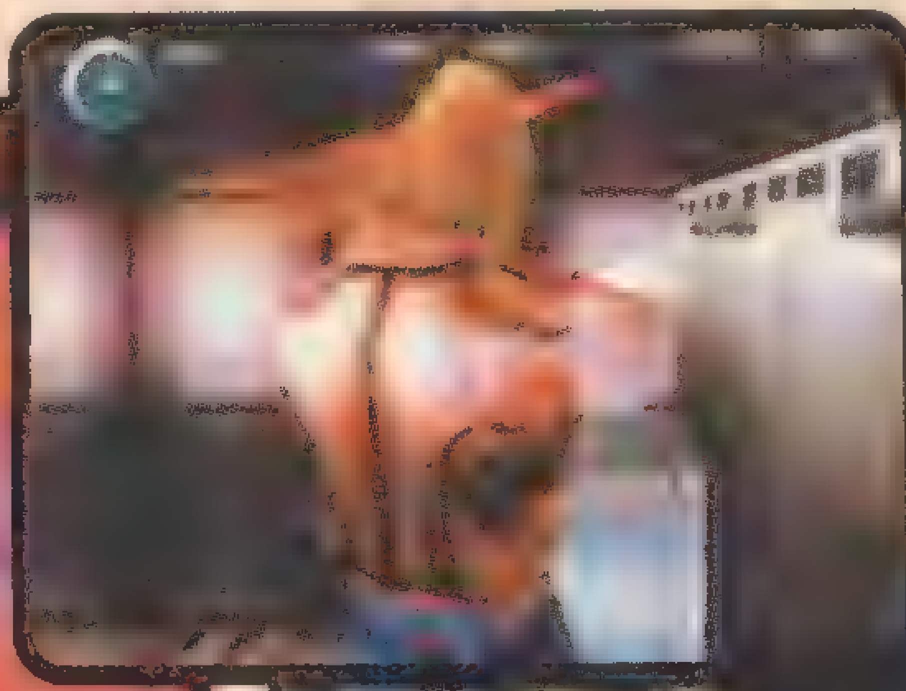
Aquí tú controlas a Johnny Slader, el cual es miembro de un equipo de reconocimiento especial (en el futuro) el cual se dispone a investigar una nave espacial que cayó a la tierra. Conforme avanzas en el juego (y en las investigaciones de Slader) te das cuenta que la nave espacial no es tal, sino una base altamente secreta en la que el gobierno llevaba a cabo experimentos genéticos y ahora tú como portador de la verdad, debes detener tanto a los mutantes que han escapado y están aterrorizando a la población, como ir tras el responsable de todo esto.

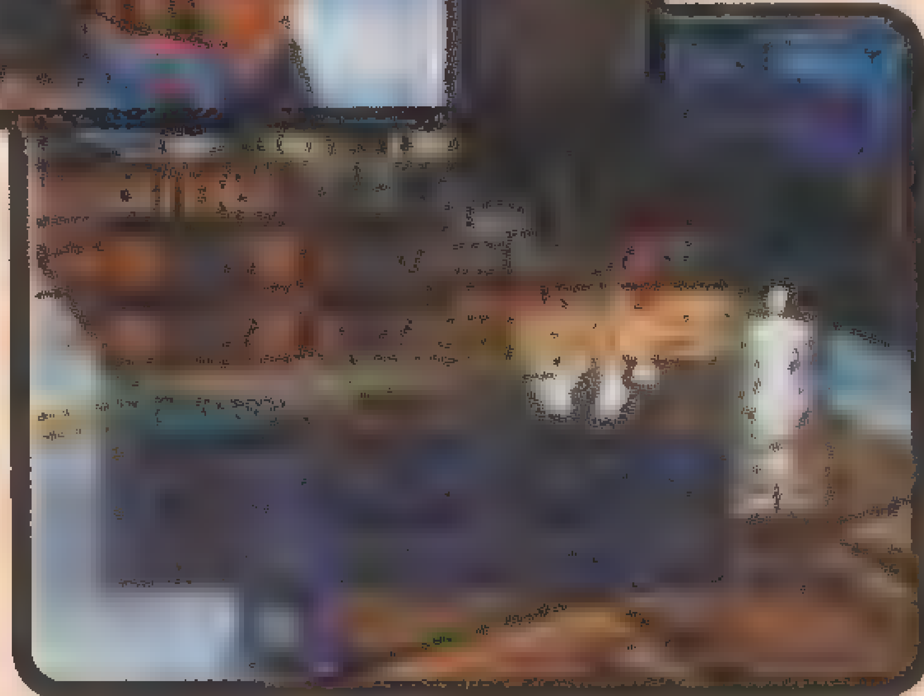
Como podrás ver, la historia de este juego es excelente, pero no es sólo lo mejor que veremos.

Los gráficos son también muy buenos y constantemente sabremos más de la historia mediante Cinemas Display en tiempo real.

Estos sirven para dar más dramatismo al asunto. De hecho, las batallas contra los enemigos también se llevan a cabo mediante "Cinemas Display" pero antes de cada batalla, aparece un menú en el que tú vas a decidir cuáles son las acciones y movimientos con los que vas a atacar. Los movimientos variarán dependiendo de la posición que tengas en referencia del enemigo, tu "nivel de experiencia" y hasta el tipo de enemigo. También de la misma forma, podrás ejecutar distintos movimientos para evadir o minimizar el daño de un ataque rival.







Hybrid Heaven promete ser un juego excelente e innovador, pues estos son elementos que caracterizan a los títulos de Konami (y tú mejor que nadie lo sabrás si es que los has jugado). Particularmente creemos que este será uno de los mejores juegos para este 1999.

Acclaim y sus noticias

Nuevamente Acclaim da de qué hablar este mes. Primero que nada recientemente acaban de anunciar que firmaron un contrato de exclusividad con el jugador de los Yankees de New York, Derek Jeter para que él patrocine su juego de All Star Baseball 2000, el cual aparecerá por ahí de Abril-Mayo de este año. Aunque es muy pronto para pensar en el lanzamiento de este juego, tanto Acclaim, como Iguana Entertainment ya han hablado de algunas de sus características. Para empezar, han dicho que este juego tendrá la licencia de la MLB (Major League Baseball) y de la MLBP (Major League Baseball Players Association) lo cual asegura ya de una buena vez que tanto todos los equipos de la MLB, como todos los jugadores con sus estadísticas y modos de jugar reales estarán presentes. Este juego aparecerá para el N64 y para Game Boy Color.

Otra de las noticias relevantes es sobre su Hit de la temporada: "Turok 2". Pues resulta que a menos de 3 semanas de su salida al mercado, este juego ya ha vendido más de 1.4 millones de unidades. Este tipo de noticias las oímos mucho (sobre juegos que venden millones de unidades en cierto período de tiempo), sobre todo últimamente con juegos como Zelda 64 o Mission: Impossible; sin embargo este caso es especial en el sentido que los juegos que mencionamos como ejemplo globalizan sus ventas (es decir, lo que venden en América, Japón y Europa), sin embargo las ventas a las que se hacen referencia con Turok 2 pertenecen exclusivamente al mercado norteamericano y latinoamericano. ¡Eso sí que es sorprendente! Ahora lo único que hace falta es ver cómo se distribuye este juego tanto en Japón como en Europa. Al parecer los 9 millones de dólares que invirtió Acclaim en publicidad en este juego rindieron frutos.



Paseo por Internet

Dándonos una vuelta por la página web de nintendo en *www.nintendo.com*, Pudimos apreciar en sus cuarteles que ya le están dando énfasis a todo lo relacionado con algunos títulos que mencionamos anteriormente, como es el caso de Super Smash Bros., además, vimos imágenes del juego que apareció por ahí por el año 1979 de nombre Asteroids (tuvimos que nombrarlo porque es el juego que a nuestro editor le marcó su juventud), que ahora hará su aparición en el Game Boy Color.





Pero lo que más nos llamó la atención (le llamó la atención a nuestro editor, no a mi), es la futura realización de un juego llamado Kiss: Psycho Circus, basado en la última producción discográfica del conocidísimo grupo de rock, KISS. A pedido de nuestro editor, tenemos la misión de ver qué onda con este título, así es que pronto, nuestro jefe, perdón!, ustedes tendrán más noticias al respecto. Por último, el nuevo título de Zelda, ya tiene una especie de club online en la web de sus gestores, por lo que te recomendamos que, al igual que nosotros, te des una vuelta por estos cuarteles de Nintendo para que veas que es lo que necesitas para hacerte socio (a parte de saber un poco de inglés por supuesto).

Ya que estamos hablando de algo relacionado con internet, aprovechamos de pedirte que nos sigan enviando direcciones propias o alguna que a ustedes les llamen la atención, porque en futuras ediciones podrán ver el reporte de nuestra visista.

CLUB Nintendo® RESPONDE

Hola Club Nintendo, es la primera vez que les escribo. Bueno, quiero preguntarles si habrá un adaptador para que los cartuchos de N64 le entren al... ¡no es cierto!. Lo que quiero preguntar es que si al igual que el SNES, el N64 daña las pantallas grandes.

EDUARDO DELGADO
Argentina

Tanto el Nintendo, como el Super Nintendo y el Nintendo 64 pueden dañar a un monitor igual que lo haría cualquier señal de TV normal. Lo cierto es que algunos monitores gigantes que usan sistemas de "proyección" tienden a mancharse muy fácilmente con imágenes que se mantienen por mucho tiempo fijas, pero no es solamente un problema de la señal de los videojuegos, sino que de cualquier tipo de señal. Te daré una recomendación: no tengas muy alto el nivel del brillo de tu televisor y así no tendrás problemas.

Ryo

¿Cómo saco la pista secreta llamada Alcatraz?

PABLO MIRANDA
Chile

Para obtenerla, pon un password que tenga un circuito ganado (ej: 8DP5KG5-L4G59PG92WVCQYODR-DQ) y luego selecciona continue circuit y comienza una carrera. Déjate perder en la carrera y, cuando salga la pantalla de selección de auto presiona y mantén presionado C-izquierda, luego presiona Z, suelta ambos botones y presiona izquierda. Después ve al menú Setup y presiona y mantén presionado C-arriba, luego presionas Z, sueltas ambos botones y presionas arriba (¿captas la lógica?). En la pantalla de elección de pista presiona y mantén C-derecha, presiona Z, suelta ambos botones y presiona derecha. Finalmente vuelve a la pantalla de selección de auto, presiona y mantén C-abajo, presiona Z, suelta ambos botones, presiona abajo, L y R. ¡Uf!, si me entendiste, bien por ti.

Ace

Hola Club Nintendo. Lo primero es felicitarlos por su gran labor, ¡sigan así!. Lo segundo es preguntarles si tienen los códigos para el muy difícil juego Turok 2. Ojalá que me puedan ayudar.

JUAN PABLO REYES
Chile

La verdad de las cosas es que lamentablemente no puedo entregarte los códigos, ya que son muchos y ocuparía mucho espacio en esta sección. ¡Pero para alegría tuya, te proporcionaré el código que permite habilitar todos los cheats de una sola vez!. El código es el siguiente y debes ingresarlo en la pantalla donde se ingresan los cheats:

BEWAREOBLIVIO
NISATHAND

Como vez, ahora ya tendrás disponible todos los cheats de Turok 2. Por cierto, después escríbeme para contarme cómo te fue con el Primagen.

Ryo

Hola amigos de la genial revista Club Nintendo. En primer lugar los felicito por el excelente ejemplar al cual están dedicados para que salga fenomenal y de seguro que sirve bastante a los lectores y videojugadores. En segundo lugar quiero que me respondan una pregunta del juego Cruis,n World:
¿Cómo logro sacar los autos escondidos?

GUILLERMO SALINAS
Chile

Los vehículos ocultos se sacan en Practice mode. Allí debes seleccionar "practice championship". Y luego debes vencer las siguientes pistas en los tiempos que te doy a continuación.
Australia 1:49
Vehículo: Surgeon
China 1:14
Vehículo:Enforcer
Egypt 1:07
Vehículo: School Bus
England 1:46
Vehívulo: Bulldog
France 2:15
Vehículo: Tommy
Germany 2:27
Vehículo: NY Taxi
Hawaii 3:47
Vehículo: Monsta
Japan 2:48
Vehículo: Rocket
Kenya 2:06
Vehículo: Conductor
Mexico 1:46
Vehículo: Howler
New York 2:11
Vehículo: Grass Hopper
Russia 1.58
Vehículo: Exec

Ace

Hola queridos amigos de revista Club Nintendo: Les damos las gracias por los trucos y tips que nos dan en cada edición. Los felicito por el excelente trabajo que realizan mes a mes, y ahora, sin más charla voy al grano junto a mi hermano:
1.- En el juego: "The Legend of Zelda: Ocarina of Time". ¿Dónde encuentro la Fire arrow?
2.- ¿Van a dar la localización de las Gold Skulltulas?
3.- ¿Hay alguna forma de pasar a Gerudo Fortress siendo niño?
4.- ¿Van a dar la localización de las piezas de corazones? (todas)
Esperando una rápida respuesta a nuestras preguntas se despiden sus fieles lectores

TOMÁS NUÑEZ y
NICOLAS NUÑEZ
Chile

Aún cuando la información de Zelda se irá dando de a poco en las siguientes ediciones, puedo adelantarles lo siguiente:
1.-Lo que debes hacer es terminar el templo del agua, de esta manera el agua subirá. A partir de ahora es muy fácil. Debes ir (cuando grande) a la isla que está en el medio del lago. Te paras sobre el monolito y, cuando amanezca, le disparas una flecha al Sol, la cual caerá convertida en la Fire arrow. Ahora sólo nada y podrás alcanzarla.
2.-Más adelante se darán las localizaciones de las gold skulltula, lo que si te puedo adelantar es que son 100 gold skulltula en todo el juego.
3.- Al parecer, no hay ninguna forma de pasar siendo niño (yo lo intenté todo). Ahora cuando grande, existen 2 formas.
4.- Después te las daremos con lujo de detalles.

Jade

¿Para que sirven el Level Select y el Free Play en MKT de N64?

MARCELO LOPEZ M.
Argentina

El Level select es para elegir la escena en la que quieras pelear. El Free Play es para no preocuparte de los continues.

Jade

¿¿Quién será Jade??

Y NO OLVIDES ENVIARNOS TUS PREGUNTAS, TRUCOS Y SUGERENCIAS A:
REVISTA CLUB NINTENDO
EDITORIAL TELEVISA CHILE S.A.
REYES LAVALLE Nº 3194
SANTIAGO - CHILE

PUZZLE

CLUB Nintendo

*RELACIONADO CON JUEGOS Y PERSONAJES DE NINTENDO







Aula | Se arriesgan | Detiene | * Street Fighter

Ocupo | Pájaro | Organismo Internacional

Nivel | Desafío

Estire

Reparará | Incrédula



Dore | Seres | Sur | * Mario | Negación | Ursida | Uno, inglés | * Killer Instinct | De este modo | * Mortal Kombat

Vapor

Remolcas | Horribles | Uno

Traumatismo | Asociación Periodística | Astato | Argón | Río europeo | Explicó

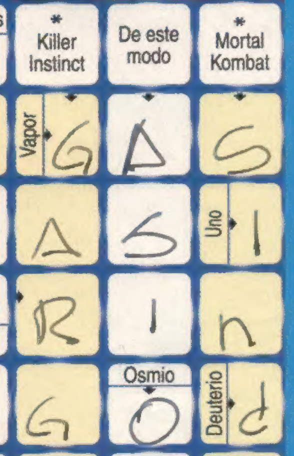
Campeón | Flecha | Hectárea | Realizo | Carta de la baraja | Osmio | Deuterio

* Nintendo | Riqueza | 1/2 Robar | Señor | Santo, abrev. | Marcharse | Friccioné, inv. | Zurce

Negación | Parte de la cara, pl. | Libra | A la moda

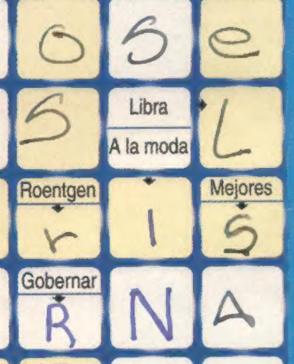
Rodé | Nintendo 64 | Cobalto | Redujo, desordenado | * Game Boy | Roentgen | Mejores

Guagua | Engalana | Can | Gobernar



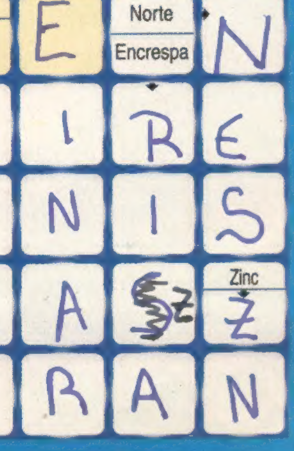
Vocales diferentes | * M. Kombat | Explosivo | Trozo | Norte | Encrespa

Primer hombre | Enfermedad | Capaz | Preposición | Escucharé | Vocal



* Mortal Kombat | Argón | Oxígeno | Tipo de Música | 500 | Zinc

Marchitará | Regalarán



Let'se Party

¡Ven a la fiesta de los 56 minijuegos que Mario tiene para ti!

Disfruta una variedad sin fin de 56 mini juegos. En Mario Party, tendrás que huir de la nube torrencial en Piranha' Pursuit, escapar de los cañonazos en Bomb Away y demostrar toda tu fuerza en Bash and Cash. Puedes jugarlo con cuatro joystick y así invitar a tus amigos a vivir esta super aventura. Pero la emoción no termina ahí, utiliza todo tu ingenio para descubrir los juegos ocultos en los niveles 7 y 8... ¡tú puedes hacerlo!

Pon toda tu destreza, rapidez, agilidad, concentración y mano firme en Mario Party, el juego más nuevo que Nintendo 64 tiene para ti. Búscalo en todos los Mundo Nintendo Store.

NINTENDO 64®



¡¡Qué hay de nuevo viejo!!

Lo nuevo es Bugs Bunny Crazy Castle 3 de Game Boy

Hazel una malvada bruja, busca por todos lados que Bugs Bunny no encuentre el tesoro misterioso que está dentro de un viejo castillo. Para conseguirlo, ha hechizado a todos los amigos de Bunny. Tu debes ayudar a Bugs a evitar las travesuras que le harán el Pato Lucas, Silvestre y Taz. Diviértete en los 60 locos niveles de rompecabezas y acción, en el juego más animado de Game Boy.
Búscalo en todos los Mundo Nintendo Store.

